2000
FEBRERO
26
S/. 6,00

- BATTLE ATHLETES
- Gundam: la saga
- Mahou Tsukai Tai! TV
- Gunnm (4ta parte)
- Shinichiro Miki
- UFO Robot Grendizer
- Conan Edogawa
- Afiche de Ranma 1/2
- MANGAKÁN

7 750767 574322

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

Kareshi Kanojo no Jijou

Gundam 0080

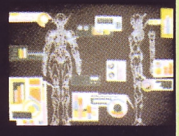
El Pez de la Galaxia

Nuku Nuku Dash!

NUKU NUKU DASH! Ova 1

La felicidad llega con el viento de la primavera.

Mientras paseaba en bicicleta en una tranquila tarde, Ryuunosuke se percata de la presencia de una bella joven que en ese momento acaba de salvar a un pequeño gato que iba a ser atropellado. Más tarde, al llegar a casa, la encuentra nuevamente, y ella se presenta como Atsuko Higuchi. La conversación es interrumpida por Akiko, quien le da la bienvenida y luego se marcha a trabajar. Kyuusaku termina de explicarle que ella había perdido a sus padres en un accidente y, como consecuencia, también la memoria. Ellos eran antiguos conocidos suyos, por lo que ella se va a quedar en casa por un tiempo. Esto los alegró mucho, pues de ahora en adelante será Nuku Nuku quien les cocine. Mientras tanto, en Mishima informaban a Kyoko sobre una deserción en la fábrica, y que ella era la encargada de la recuperación del androide experimental de combate MIFX-2009 que había sido robado. Al día siguiente, mientras Ryuunosuke alucinaba acerca de hasta dónde podría llegar con Nuku Nuku, ésta era revisada por Kyuusaku. A pesar de sus grandes conocimientos, no lograba dar con la clave para ingresar a su sistema. Entretanto, en la ciudad se anunciaba para esa tarde un simulacro de pruebas, mascarada con la cual Mishima intentaba dar con el androide robado y misión para la cual había sido escogida Akiko. Por la tarde, mientras Nuku Nuku había salido a comprar provisiones para la casa, se dio con la sorpresa de que todo estaba cerrado. En ese momento dio inicio el simulacro y es atacada por misiles capaces de diferenciar a los humanos de los androides. Al darse cuenta de la situación, Nuku Nuku cambia automáticamente a modalidad de combate y se inicia la lucha. Con un Ryuunosuke como mudo espectador, la superioridad de la androide experimental queda demostrada al destruir fácilmente al invento de Mishima, para luego marcharse y dejar una vez más a un soprendido Ryuunosuke. Finalmente, Nuku Nuku queda meditando acerca de su vida y de un pasado que no puede recordar.



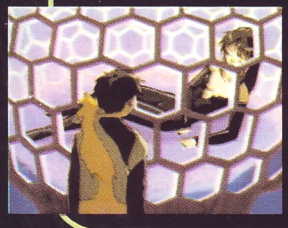
EL PEZ DE LA GALAXIA

Esta obra de Shigeru Tamura nos relata a historia de Yuri y su abuelo, quienes llevan una vida apacible compartiendo su tiempo entre la pesca, de la cual se alimentan, y la astronomía. Cierto día en que regresan de pesca con una buena presa cazada por Yuri, al llegar el abuelo comienza a cocinar el pescado, para lo cual le pide a Yuri que traiga más tomates. Al regresar con ellos, luego de entregárselos a su abuelo, sube al observatorio que tienen en la azotea de su casa, abre el cielo raso y se pone a observar el espacio con el telescopio y empieza a sacar placas de las estrellas. Luego de hacer varias tomas, descubre que una estrella se ha agregado a la constelación de la osa menor. Corre a contarle a su abuelo la noticia y cuando baja, descubre que éste había quemado la comida. Él pide a Yuri que se encargue de la comida mientras él observará el espacio toda la noche.

Unos días después, ambos salen en el bote y durante su navegación se cruzan con peces estrella, de los cuales está lleno el espacio. Pero en los últimos días, la estrella que se había agregado a la constelación de la osa menor había transformado a ésta en un monstruoso pez que devoraba a los peces estrella. Entonces se dirigen hacia la cueva de un mago, y en el camino se cruzan con un edificio que les informa que las estrellas han estado desapareciendo. Al llegar a la cueva del mago, ven dentro a dos hombres mágicos que están forjando un arpón. El abuelo le presenta a Yuri al mago, y él los invita a pasar mientras les explica que el pez de la constelación estaba atacando a las estrellas. Luego les entrega el arpón que estaban forjando los hombres mágicos, el cual estaba hecho de materia del planeta. Entonces, Yuri y su abuelo salen en pos del pez de la galaxia, y en el camino se encuentran con un robot que fue víctima del ataque del pez que había destruido el planeta Dana. No tardan en encontrarse con el pez y luego de caer al agua por su ataque, Yuri acaba con él de un certero arponeo. De esta manera, la Osa Menor vuelve a la normalidad.

El Hazard ova 7 (final)

Al ver la reacción del ojo de Dios, Makoto entiende que ésta es un arma capaz de interconectar dimensiones temporalmente, tal como él lo sospechaba. En ese momento llega Ifurita, quien destruye a los científicos de la tribu fantasma y evita la consumación del disparo del Ojo de Dios. Galus, viendo la imposibilidad de ganar, decide retirarse con Nahato. Ifurita toma a Fatora y la lleva a la fortaleza de los Bugrom. Más tarde, Jinnai con Fatora en su poder, lanza un ultimátum a la gente de El Hazard diciendo que si quieren de vuelta viva a su princesa deberán rendirse y proclamarlo a él como soberano absoluto. Makoto y compañía deciden ir en su rescate.

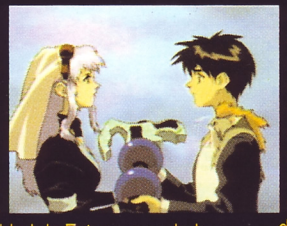


Al llegar cerca del cuartel de los Bugrom, Shayla Shayla y Afura Man deciden atacar frontalmente para distraer a los enemigos. La razón es que Miz Mishtal ha descubierto un río subterráneo que cruza por debajo de la fortaleza y que pueden utilizar para llegar.

Una vez dentro del lugar, el profesor y Miz Mishtal repelerán el ataque de los Bugrom mientras dan tiempo a Makoto de encontrar a Fatora con la ayuda de Ura, quien reconoce su olor y le indica el camino. El encuentro se produce, pero también aparece Jinnai, quien ordena a Ifurita acabar con Makoto. El joven se lanza contra ella y toma su báculo nuevamente; de este modo logra entrar en ella y destruir su circuito de obediencia. Sin este poder, hace fácilmente a un lado a Jinnai y se une a Makoto. Se inicia entonces la lucha, en la cual Ifurita es rescatada por Shayla Shayla, quien no puede creer lo que está haciendo.

Ya reunidos en el palacio real, se darán cuenta de la verdadera personalidad de Fatora, muy dada a maltratar a todos, incluso a Ura.

Más tarde, son puestos al tanto de que los Bugrom están invadiendo Rostaria y ya se encuentran muy cerca, por lo que deciden disparar el Ojo de Dios mientras las sacerdotisas les hacen frente. Con la ayuda de Fujisawa, ésta será una tarea sencilla, por más que los enemigos sean monstruos de más de 20 metros. Pero una vez absorbidos los Bugrom por el agujero negro creado por el Ojo de Dios, éste se sale de control y empieza a absorber también a Rostaria. Nuestros amigos se reúnen en la plataforma de disparo para ver qué sucede. En ese momento aparece Galus, quien les cuenta que ésta es su venganza, pues hace mucho tiempo, cuando los habitantes del Hazard dispararon el ojo de Dios, éste arrastró a sus antepasados a este mundo. Luego se marcha, pero Makoto y Nanami le dan alcance y éste se le enfrenta guiado por la última, pues ella puede verlo. Finalmente, llega Ifurita y lo hiere. Galus es recogido por Nahato y ambos escapan, e Ifurita decide que ella detendrá el Ojo de Dios ante la negativa de Makoto, que es retirado del lugar por su profesor.



La historia se repetirá desde que Makoto encuentra a Ifurita y ésta lo envía a El Hazard. Se queda recorriendo el colegio hasta el amanecer, momento en el que se aparece Makoto (algo cambiado y con un ropaje majestuoso) y la espera para llevarla de vuelta a casa, a El Hazard.

agenda sugoi

Ésta es la lista de lo que veremos durante este mes. Por supuesto, no incluye las sorpresas que programamos todos los meses, ni el orden en el que serán exhibidas (ese orden aparece en el periódico mural).
Si alguno de estos títulos no te gusta mucho, no te hagas problemas: sal del auditorio y reingresa cuando empiece algo que sea de tu interés.

CLUB SUGOI
FEBRERO 2000

KARE-KANO tv ep. 12-13
COWBOY BEBOP tv ep. 12-13
RUROUNI KENSHIN tv ep. 52
LEGEND OF BASARA tv ep. 3
URUSEI YATSURA tv ep. 5
URAYASU KANZOKU tv ep. 2
GUNDAM 0080 ova ep 2
NUKU NUKU DASH! ova ep 2
¡y este mes, una gran sorpresa!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

MARZO

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
			1 Chun Li (Street Fighter 2)	2	3 Misa Hayase (Macross) Umi Ryuuzaki (Rayearth)	4
5 Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)	6 Michiru Kaio/Sailor Neptune (Sailor Moon)	7	8	9	10 Nuriko (Fushigi Yuugi)	11 Takeo Takakura (Mahou Tsukai Tai!)
12 Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)	13	14 Mili (Tekkaman Blade)	15 Terry Bogard (Fatal Fury)	16	17	18
19 Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)	20	21 Julian Solo/Poseidon (Saint Seiya)	22	23 Akari Kanzaki (Battle Athletes)	24	25 Iori Yagami (King of Fighters)
26	27 Isamu A. Dyson (Macross Plus)	28 Miki Koishikawa (Marmalade Boy)	29	30	31	

CLUB SUGOI

MEJORANDO LA CASA

A través de todo este tiempo, hemos ofrecido la mejor opción de anime para todos los aficionados de nuestra ciudad capital. Claro que no habríamos logrado nada de esto sin el apoyo de nuestros socios. Por nuestra parte, ya estamos preparando lo que será un año lleno de sorpresas y novedades. Nuestro principal objetivo: sana diversión para todos nuestros socios.

Sin embargo, es necesario que busquemos establecer ciertas normas para que la diversión sea mayor. Por lo pronto, recomendamos a nuestros socios dos cosas: primero, paga tus cuotas con la mayor anticipación posible, pues de esa manera evitarás tener que hacer colas el día de la reunión, y con sólo mostrar tu carnet y la boleta sellada pasarás directamente al auditorio. En segundo lugar, se ha tomado la dura pero justa decisión de no dejar ingresar a nadie (es decir, NO abrir la puerta) durante la proyección. Si llegas tarde y la proyección ya empezó, no podrás ingresar sino hasta que empiece la secuencia de cierre de la serie con la que abrimos la reunión. Atención, que esta serie suele ser Rurouni Kenshin, por lo que si llegas tarde te vas a perder los capítulos mensuales que son proyectados. Por eso, al pagar anticipadamente y llegar temprano evitarás perderte algo. Por esta misma razón, durante las secuencias de cierre y apertura las puertas se abrirán para que los socios puedan transitar, ya sea para salir a los servicios higiéncios o porque no desean ver algún anime en especial o para reingresar. Por la misma razón hemos incluido un clip musical en cada uno de los bloques.

Les informamos también a nuestros socios más recientes que está terminantemente prohibido el ingreso de punteros láser a la proyección, que por otro lado son peligrosos para la salud, pues pueden dañar la vista. El socio que porte uno y lo use durante la proyección nos obligará a detenerla para pedirle que se retire, y tendrá que entrevistarse con el Comité Organizador del club para saber si continuará como socio.

Quizás la medida anterior parezca algo drástica, pero es nuestro deber verlar por la seguridad y la integridad física de nuestros socios. Además, al ingresar al club, todos ellos firman un compromiso de honor relacionado con el buen comportamiento que se debe observar como socio, en particular en lo referente al respeto hacia los demás. Por eso, desde fines del año pasado hemos iniciado la formación de nuestra propia brigada de Defensa Civil, la cual ha sido capacitada por los bomberos y está conformada por los mismos socios del club. Además, a solicitud nuestra, inspectores de Defensa Civil observaron el año pasado el desarrollo de las reuniones y nos presentaron un informe con diferentes puntos y consideraciones, todos los cuales han empezado a ser considerados. Esperamos que las brigadas empiecen sus funciones desde el próximo mes.

Tomando en cuenta estos simples consejos, podrás divetirte mucho y disfrutar más de las reuniones del club. Recuerda que tus derechos terminan en donde comienzan los de los demás, y que lo más saludable es una convivencia pacífica entre los aficionados. La intolerancia no lleva a nada.

Anime para universitarios

El grupo Neo-V comunica el inicio de sus proyecciones de anime íntegramente subtitulado en castellano, en el auditorio de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Marcos. Las primeras series proyectadas son: Armitage III, Burn-Up Excess, Vampire Princess Miyu TV, Outlaw Star y Serial Experiments Lain. El costo de cada función es de S/. 7,00 (S/. 5,00 con carnet universitario o carnet del Club Sugoi). Próximas fechas: jueves 10 y 24 de febrero, jueves 9 y 23 de marzo. Horarios: 10:00 am, 1:00 pm y 4:00 pm. Sorteos en cada función.

a David Cárdenas

Fe de erratas - Masaka 25

- En el informe del manga de I"s se menciona dos veces el apellido de Iori, una vez como Yoshitaka y otra como Yoshizuki. Bueno, el apellido correcto del objeto de los desvelos del pobre Ichitaka es Yoshizuki, Iori Yoshizuki.
- En el informe de Nuku Nuku se presentan dos imágenes de Ryuunosuke Natsume. La imagen del que sería Ryuunosuke en su versión niño es realmente su vecina, Noriko Ishiyama. El error es resultado del extremo parecido en su diseño de personajes.

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K'mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Percy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.

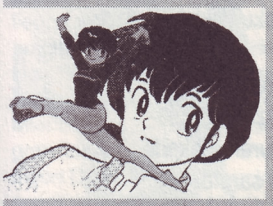
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 425-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y *Mangakán* son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-96-1354

Pasada la indignación general por la aberrante traducción de la película de Pokemon, la lista de interés ha regresado a sus actividades regulares. Y esto fue lo que llegó este mes...

RANMA 1/2

Yo tengo una sobrina que tiene 7 años y le gusta ver Ranma 1/2. Un día, por curiosidad, le pregunté: ¿Ranma es hombre o mujer? Ella me respondió con gran seguridad: "Ranma es hombre". Luego le hice la siguiente pregunta: ¿Ranma se comporta como hombre o como mujer? Y ella nuevamente me respondió con igual seguridad: "él se comporta siempre como hombre, lo que pasa es que cuando le cae agua fría se ve como mujer". Creo que esta pequeña prueba fue suficiente para demostrar que es una completa tontería que un niño se pueda confundir al ver este anime. La crianza que ha recibido mi sobrina ha sido normal, nada extraordinario, aunque es cierto que mi hermano y mi cuñada siempre han incentivado en ella la lectura, igual que con mis otros sobrinos. Pero aún así, creo que cualquier niño que ha recibido la mínima base normal de educación no tiene ninguna razón para confundirse.



El Oni Púrpura

ALERTA DE VIRUS

En estos días, hay toda clase de virus desagradables sueltos por ahí. He aquí algunos de los cuales hay que cuidarse.

Virus Sanosuke. *Este virus ataca programas financieros, prestándose salvajemente dinero y nunca pagándolo. Se sabe que ataca programas de restaurantes, donde se come todos los datos disponibles, y encima mira por ahí si hay más. Cuando no está prestándose dinero, comiendo o peleando con otros virus, vaga por ahí y ocupa espacio. De vez en cuando aparece la palabra "malo" en la pantalla.*

Virus Battousai. *Tu computadora te mata, así como a cualquier usuario que ande cerca.*

Virus Kenshin. *Un virus completamente inofensivo, inclusive es beneficioso.Te despiertas cada día con la ropa lavada y el desayuno en la cama, sin contar que te protege de virus malignos.*

Virus Saito. *Tu computadora se vuelve medio sicótica, y empieza a fumarse un programa tras otro. Inmediatamente, destruye cualquier programa de Microsoft, siguiendo su código Ak Sok Zan (destruir la maldad). Suele molestar al virus Sanosuke, lorneándolo sin piedad.*

Virus Ayame y Suzume: *La computadora quiere jugar contigo.*

Virus Shishio. *Tu computadora ejecuta un plan para conquistar el país, y se incendia espontáneamente antes de completarlo.*

Virus Hoji. *Anda siempre con el virus Shishio, y es posiblemente el virus más molesto conocido por el hombre. Ocupa recursos en planear estrategias e imprimir documentos acerca de los planes de su idolatrado virus Shishio. Cuando el virus Shishio se autodestruye, el virus Hoji destruye el hardware de tu máquina.*

Virus Kaoru. *Un virus beneficioso que trata de proteger tus programas favoritos de virus malignos. Desafortunadamente, puede ser bastante débil contra virus mayores, y queda convenientemente indefensa para que el virus Kenshin venga a salvarla.*

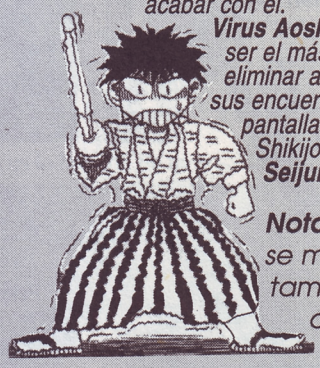
Virus Enishi. *Esconde todos tus programas favoritos, de modo que creas que han sido borrados.*

Virus Tomoe. *Un virus residente en memoria, imposible de remover, y sin ningún uso práctico. Facilita el camino al virus Enishi. Suele afectar al virus Kenshin.*

Virus Seijuro Hiko. *Una vez afectada, tu computadora se vuelve demasiado bacán para ti. No hace mucho más, y pasa su tiempo sentado por ahí, enamorado de si mismo. De vez en cuando se bebe programitas de contenido alcohólico. Ocasionalmente protege al virus Kaoru, o prepara al virus Kenshin para sus peleas, mediante un amable intercambio de datos (es decir, la soberana pateadura que le tira a Kenshin, con el floro del entrenamiento).*

Virus Kamatari. *Uno nunca sabe de qué género es este virus.*

Virus Yahiko. *Un pequeño y ruidoso virus que hace que el virus Kaoru destruya programas indiscriminadamente en su intento por acabar con él.*



Virus Aoshi. *Un virus bastante obsesionado por ser el más fuerte, que trata constantemente de eliminar al virus Kenshin, con resultado 2 a 0 en sus encuentros. Constantemente aparecen en la pantalla los nombres "Hyotoko, Beshimi, Hanya, Shikijo".*

Seijuro Hiko

Nota: *en la lista de interés no sólo se maneja información, sino también chistes como el mostrado aquí.*

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.sugoi.com.pe

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

LISTA DE INTERÉS OCTAVA PARTE

Qué es una lista moderada

Desde finales de enero, la Lista de Interés Sugoi pasó a ser una lista moderada. Ello quiere decir que todos los mensajes deben ser aprobados por la administración de la lista antes de ser difundidos en público.

La ventaja de este método radica en que todos los mensajes que no se ajustan a los objetivos de la lista pueden ser filtrados y no recargarán inútilmente los correos de los inscritos, en especial de aquellos que cuentan con buzones reducidos (correos gratuitos, universidades, etc.). La desventaja de este método es que depende de la disponibilidad de tiempo de la administración para conectarse a la lista y revisar los mensajes recibidos. Por ello, los usuarios no deben preocuparse si el mensaje que enviaron no se lee de inmediato, pues deben esperar a que pase la revisión administrativa.

En los próximos días, los encargados de UniRed mejorarán en gran medida el programa del servidor de listas, de modo que pueda filtrar inteligentemente las direcciones que envíen los mensajes no deseados. De ese modo se restaurará la mayor interactividad de la comunicación y al mismo tiempo se incrementarán los niveles de seguridad.

Socio del Club Sugoi: anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime. En esta lista conocerás a muchos amigos del Perú y otros países, y podrás resolver tus dudas.

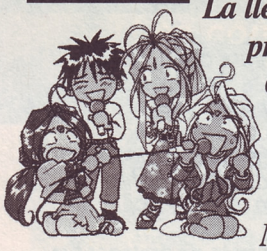
Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

MASAKA
Karaoke



La llegada de Nuku Nuku Dash! al primer puesto en la votación de OVAs también tiene que ver con su excelente opening, el cual queda a cargo de la propia Nuku Nuku, o mejor dicho de Megumi Hayashibara. Además este mes tenemos el opening original de la serie Pokect Monster y otro canción más de los temas de Ruroruni Kenshin, a pedido de sus fans.

A House Cat

Tema de apertura de la serie OVA
Nuku Nuku Dash!

Jarete amaete
Sunete misetemo
So shiranu sobari
You're just so cool

Inakunattara
Sawagidasu noni
Heibon na hibi
Atari mae

Ai shiteru to ka
Koi shiteru to ka
Kotoba ni suru na wa kantan
Sonna mono yori
Motto taisetsu
Koko ni iru koto

*Kimi ni ai sareru
Watashi ni naru tame ni
Ima nani wo sureba
Ii ni darou
Atama tsukatte
Kokoro tsukatte
Sukoshi tomadotte
Yukkuri anata ni
Chikazuku

Mangetsu no yoru
Nodo wo narashite
Anata wo matsu no
I feel so hot

Chotto tsukareta
Anata no mabuta
Yasashiku kiss wo
Shite ageru

Nemuru yokogao
Mo daijoubu
Atama wo sotto dakishimete
Me ga sameta toki
Sukoshi demo ii
Genki ni natte

**Kimi wo daisuki na
Watashi wa koko ni iru
Mimi tatete chance wo matsu no
Kotoba tsukatte
Karada tsukatte
Tafu ni shinayaka ni
Sarawaretai
Kokoro goto

Repetir *
Repetir **

Intérprete: Megumi Hayashibara

Kimi ni Fureru Dakede

Opening del especial de TV de
Rurouni Kenshin

One, Two!

Tomedonaku afurete
Koboreru namida no kazu hodo
Yarusenai kotomonai
Zutto hateshinai boku no ai
Baby sousa karadaga tokeru kuraino
Atsui muna sawagui ni makasete
woo!
Nani mo kamo koete yukou

Ah! kimi ni fureru tabi ni
Kimi e to chikazuite
Ah! Kimi wo kanjita mama
Boku wa mita sarete
Taka matte yuku kokoro wo tashika
meru youni
Kimi wo tsuyoku dakishimeruyo

Kimimo naku sakende
Koware souna kokoro nando mo
Nagusameru youni sotto
Zutsumi komu kimi no ai
Baby sousa itoshii sono sugata ga
Donna toki ni mo boku wo sasou
wooo
Nanimokamo wasureru hodo

Ah! kimi ni fureru tabi ni
Kimi e to chikazuite
Ah! Kimi wo kanjita mama
Boku wa mita sarete
Taka matte yuku futari no
omomukumama ni
Kimi wo tsuyoku dakishimeruyo

Ah! kimi ni fureru dakede
Kokoro wa hazunde
Ah! Kimi wo fureru dakede
Boku wa mita sarete
Taka matte yuku kokoro wo tashika
meru youni
Motto wo tsuyoku...

Ah! kimi ni fureru dake ni
Kokoro wa hazunde
Ah! Kimi ni fureru dakede
Boku wa mita sareru

Ima wa tada kono kimochi wo
tayasanai youni
Kimiwo tsuyoku dakishimeruyo
dakishimeruyo
come baby...
One, two!

Intérprete: Curio

Mesazei Pokemon Master

Tema de apertura de la serie de TV
Pocket Monster

(Pokemon, get dazee!)
Tatoe hi no naka mizu no naka kusa no
naka mori no naka
Tsuchi no naka kumo no naka ano kono
sukaato no naka (kiaa!)

Naka naka naka naka
Naka naka naka naka taihen dakedo
Kanarazu, getto daze!
Pokemon, getto daze! *

Masara taun ni sayonara bye bye
Ore wa koitsu to tabi ni deru (Pikachu!)
Kitaeta waza de kachi makuri
Nakama wo fuyashite tsugi no machi e

Itsumo itsudemo umaku yuku nante
Hoshou wa dokonimonai kedo (Soriya
souya!)
Itsudemo itsumo honki de ikiteru
Koitsu tachi ga iru

Tatoe hi no naka mizu no naka kusa
naka mori no naka
Tsuchi no naka kumo no naka ano kono
sukaato no naka (Shitsukoii!)

Repetir *

Tatakai tsukarete oyasumi good night
Mabuta wo tojireba yomigaeru
(Pikachuu???)
Honoo ga moete kaze ga mai
Naki goe todoroku ano batoru ga

Kinou no teki wa kyou no tomotte
Furui kotoba ga aru kedo (Tsuchi koto
nanda...!?)
Kyou no tomo wa ashitamo tomodachi
Sousa elen ni

Aah! Akogare no pokemon masutaa ni
Naritai na naranakucha
Zettai Natte yaruu! **

Yume wa itsuka honto ni narutte
Dareka ga utatte ita kedo
Tsubomi ga itsuka Hana hiraku youni
Yume wa kanau mono

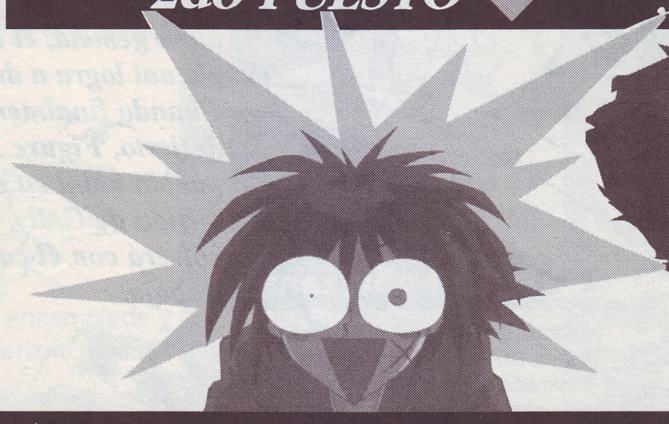
Itsumo itsudemo umaku yuku nante
Hoshou wa dokonimonai kedo (Soriya
souya!)
Itsudemo itsumo honki de ikiteru
Koitsu tachi ga iru

Repetir ** 2 veces

Intérprete: Rica Matsumoto

MI PERSONAJE FAVORITO

2 1er PUESTO Yukino Miyazawa



610 VOTOS

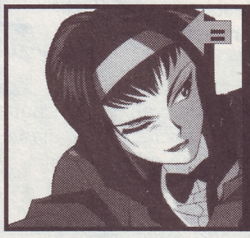
2do PUESTO 1

Kenshin Himura
590 VOTOS

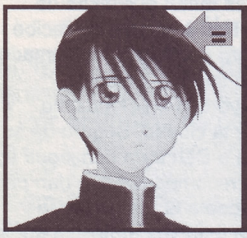
3er PUESTO =

Spike Spiegel
356 VOTOS

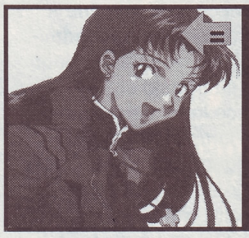
La primera votación del año mostró que el 2000 ha cambiado un poco la mentalidad de los socios. Así es: por primera vez desde el inicio de esta sección, el inamovible y aguerrido samurai cedió el trono que por tanto tiempo ocupara, a manos de nada menos que la decidida Yukino, quien tuvo que apelar a su estado berserk para superar la brecha que la separaba de la victoria. Ahora que ha llegado, ¿será alguien capaz de derrocarla? Además, la chica gato multipropósito Nuku Nuku retorna gracias al primer episodio de Nuku Nuku Dash! ¿Soportará Kenshin el golpe a pie firme o seguirá cayendo? ¿Sus súbditas serán capaces de regresarlo a su trono? ¿Se desquitará Asuka con Shinji por su estrepitosa caída? ¿Souchirou seguirá dejando que Yukino haga todo el esfuerzo? ¿A quién le estará echando el ojo Faye? Ésta y otras preguntas se resolverán sólo con tu voto.



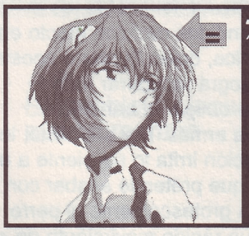
= 4to PUESTO
Faye Valentine
271 VOTOS



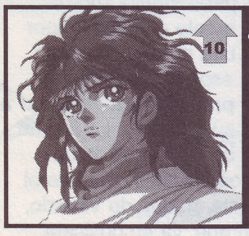
= 5to PUESTO
Souchirou Arima
192 VOTOS



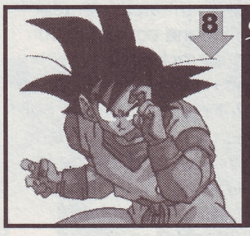
= 6to PUESTO
Misato Katsuragi
124 VOTOS



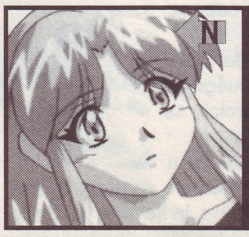
= 7mo PUESTO
Rei Ayanami
97 VOTOS



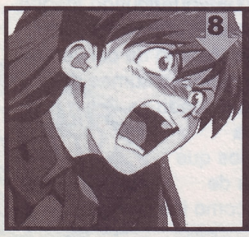
10 8vo PUESTO
Sarasa
87 VOTOS



8 9no PUESTO
Son Gokú
80 VOTOS



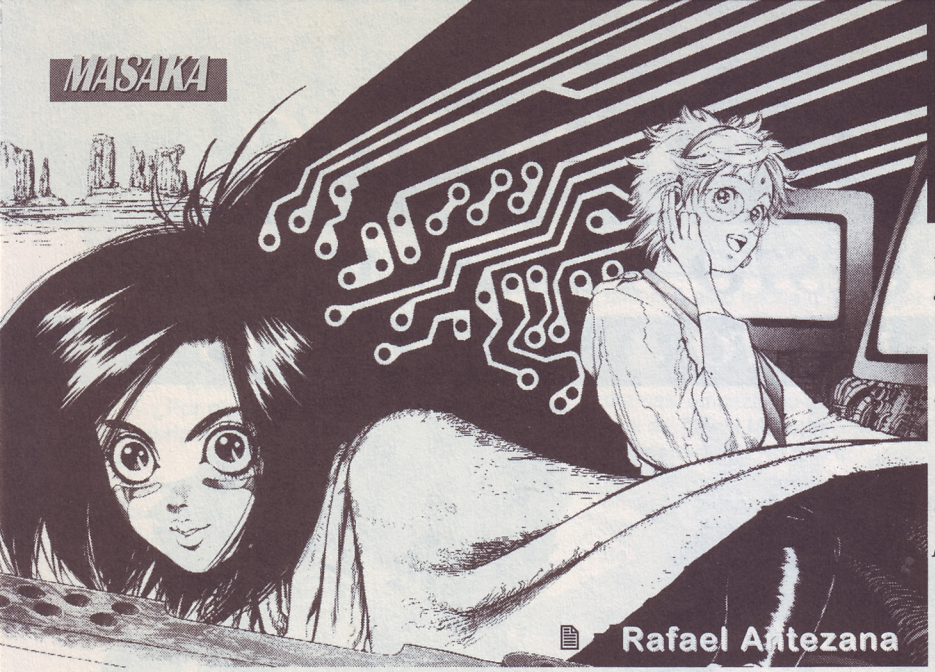
N 10mo PUESTO
Nuku Nuku
61 VOTOS



8 11mo PUESTO
Asuka Langley
56 VOTOS

= 12mo PUESTO
Shinji Ikari
35 VOTOS

RADIO



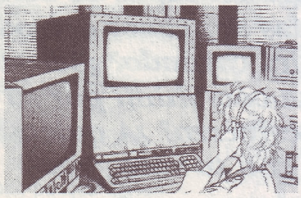
Rafael Antezana

El primer encuentro de Gally con el ejército guerrillero de Barjack ha terminado con la eliminación de toda una columna de él. Como resultado positivo, Gally conoce a su alma gemela, el impetuoso Figure Four, con el cual logra a duras penas salir con vida. Cuando finalmente salen del ardiente desierto, Figure Four decide regresar a su pueblo natal en el mar y, comprendiendo la misión de Gally, le hace prometer que volverá con él cuando haya terminado su trabajo.

La Nueva Operadora

En Salem, Lou Collins, una joven e inexperta funcionaria, se presenta para su primer día de trabajo en la oficina de inspección de superficie (GIB, Ground Inspection Bureau). Su entusiasmo en contribuir a garantizar la paz en Salem sufre una sacudida al descubrir que la importante agencia es sólo un pequeño cuarto oscuro en donde ella es la única que tendrá contacto con los famosos agentes sintonizados. Luego de un pequeño malentendido con el jefe Bigott, Lou es puesta rápidamente al bajo perfil que dicho proyecto tiene ante la población normal de Salem. Siendo Gally la primera de las agentes sintonizadas, sólo una operadora es necesaria, aunque a fin de cuentas contratarán a otras para administrar a los nuevos reclutas. A pesar de todo esto, Lou decide tomar su trabajo con la seriedad requerida y hace la primera conexión. Al principio, Gally, inmersa en sus propios pensamientos, ignora a Lou, quien no sabe cómo actuar. La primera idea de activar el botón de shock (el cual se ve gastado e indica que el anterior operador no tenía ninguna consideración por Gally) es rechazada por Lou, quien no quiere crear una división entre ellas. Cuando por fin Gally le contesta, Lou queda impresionada por la gran espiritualidad de la agente, producto de una larga vida y de la constante búsqueda de su pasado.

Sin embargo, los saludos deben quedar postergados. Un repentino ataque de unos cyborgs ninja pone en acción tanto a agente como a operadora, y al margen de la inexperiencia de Lou pronto el juego de dispositivos de alta tecnología puestos a disposición de Gally (como sensores móviles, visión ultrasónica, visualización de trampas, etc.) da rápida cuenta de sus adversarios. Un último asesino que pretendía disparar contra Gally a larga distancia es eliminado gracias a "Gabriel", un pequeño vehículo no tripulado que siempre sobrevuela la zona general de Gally. Cuando Gally pretende interrogar a uno de sus adversarios, al cual había inmovilizado convenientemente, surge de él una pantalla, y aparece el conocido rostro de Desty Nova. La saluda como si fuera una vieja amiga, recordando cómo hacía unos diez años le había entregado el colapsador para destruir a Zapan. Antes de destruir al cyborg, le dice a Gally que antes de enfrentarse a él y poder ver a Ido deberá vencer a Den, el jefe de Barjack. A pesar de los esfuerzos de Lou, no pueden rastrear la transmisión salvo una dirección general hacia el sudeste.



Mientras tanto, el ejército de Barjack, con su líder Den a la cabeza, recibe a un gigantesco cyborg del Scrapyard llamado Vanado, quien con su tamaño y discos cortadores se ha convertido en el máximo campeón de la ciudad. Seguro de su victoria, reta a Den para conseguir la grandiosa recompensa que dan por él. Den acepta el reto, aunque que para esta vez remplaza su parte inferior (normalmente de caballo) por una normal, y con su espada Zanshato se prepara para enfrentar a su enemigo. La actitud de Den es la de un guerrero samurai y soporta estoicamente el feroz aunque ineficiente ataque de Vanado, hasta el momento en que, ya en posición, destruye al gigante con un furibundo ataque de su fabulosa espada. El ofrecimiento del agente y promotor de Vanado de convertirse en gladiador y ganar grandes sumas de dinero es respondido pisando al infeliz. Den declara entonces que todos los que sigan las costumbres de Salem deben morir, como los parásitos que son.

El rencuentro

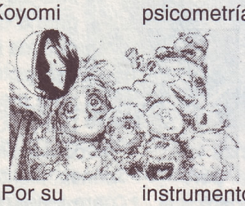
Pocos días después, tenemos a Lou probando junto con Gally algunos nuevos artefactos, especialmente una nueva unidad móvil que Gally encuentra muy divertida. En forma experimental también tenemos una interface interactiva en la forma de una pequeña muñeca Gally, que estará en contacto directo con su operadora. Por supuesto, Gally no puede perder la oportunidad para molestar un poco a la inocente Lou, por lo que ella responde a su manera, tumbando a Gally de la unidad móvil. Antes que el asunto pueda llega a mayores, Lou detecta actividad en los alrededores. Resulta que un vehículo comercial ha sido interceptado por unos bandidos y su carga robada. Viajando en dicho vehículo encontramos a una insolente jovencita acompañada por su perro cyborg, quien pedantemente exige que le devuelvan la carga, la cual ella había ganado apostando. La bravata del jefe de los bandidos no hace efecto en la chica, quien lo reta a apostar y logra recuperar todo lo robado, para luego obligar al bandido a apostar incluso sus armas. Por supuesto, lo ridículo de la situación irrita lo suficiente a uno de sus secuaces, que pretende acabar con la chica. Esto lo evita grotescamente el perro cyborg, quien de un rápido movimiento de sus orejas secciona la cabeza del bandido.

Lamentablemente, siendo un perro viejo, luego de tanto ejercicio se va a dormir y deja indefensa a la joven. Cuando ya parecía que sería historia, la llegada de Gally espanta a los cobardes bandidos.

KAOS

MASAKA

Para sorpresa de la chica, el perro saluda alegremente a Gally, quien lo llama por su nombre: Furia. Ante la pregunta de la niña, Gally le contesta que también puede adivinar su nombre y prueba con Koyomi, el nombre de la bebita que salvara de las manos de Makkaku. Koyomi pronto pone al tanto a Gally y le cuenta cómo Shumira se casó y ahora tiene ocho hijos (para total asombro de Gally) aunque sigue siendo la misma tonta de siempre. Por su lado, Koyomi abandonó el Scrapyard cansada de los abusos del cantinero quien ahora es un alcohólico y que constantemente la golpeaba. Llevada por su deseo de aventura, se internó en el desierto para encontrarse con su ídolo, el enigmático Kaos, quien diariamente transmite canciones de las viejas eras a través de una estación móvil que llama "Radio Kaos". Las hermosas melodías hacen que Gally quiera acompañar a su vieja protegida hacia el territorio de Den, el cual colinda con la zona por donde Kaos transita, haciendo que junte el propósito de su misión con su deseo de cuidar a la impulsiva chiquilla.



Por supuesto, Lou no ve con buenos ojos esta situación y menos que Gally permita que la nueva unidad móvil sirva para trasportar al perro cyborg, quien rápidamente hace de dicho vehículo su cama favorita.

A pesar de todas las quejas, el vehículo comercial sigue su camino pero pronto llegan a la frontera con el territorio de Den, marcado grotescamente con una serie de cadáveres empalados. Tratando de esquivar dicha ruta tratan de retroceder pero tocan una parte debilitada y el vehículo por poco cae en la fisura. Para mala suerte, Koyomi cae al abismo y Gally la sigue para salvarla. Al fondo las espera un río subterráneo y Gally usa sus pulmones artificiales para darle oxígeno a Koyomi, dañando sus sistemas internos. Cuando finalmente salen del río Gally está indefensa y Koyomi trata de sacarla hacia la superficie. En su difícil camino encuentran los restos de la anterior era y en las ruinas un grupo de gente, que resultan ser "hombres topo", despojos humanos que abandonaron la superficie y viven constantemente bajo tierra. Koyomi trata de defender a Gally pero al no saber usar las armas es rápidamente reducida y llevada ante su líder, quien resulta ser el misterioso Kaos.

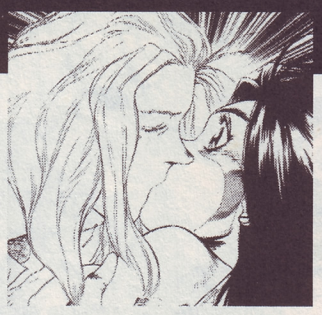
Kaos y Den

Kaos resulta ser un frágil ser que no puede hablar y que sólo se comunica a través de ondas de radio, por lo que Koyomi necesita usar un transmisor especial para comunicarse con él. Asimismo, su visión sólo abarca el espectro infrarrojo. Sin embargo, Kaos tiene una extraña habilidad conocida como psicometría, que es la capacidad de extraer de objetos inanimados sus "memorias" o registro psíquico de las personas que las usaron. Es gracias a ello que Kaos reconstruye las viejas melodías, al aprender a usar los instrumentos musicales por las memorias de músicos muertos siglos atrás. Es gracias a ello que pudo saber el nombre de Koyomi y la razón de su viaje. Le cuenta a Koyomi cómo los hombres topo excavan por restos de la antigua tecnología que él y su ayudante Jazmín usan para preparar la extraña programación de Radio Kaos. La presencia de Gally sorprende a Kaos y cuando pretende averiguar algo acerca de ella tocándola es absorbido por los poderosos recuerdos que su larga vida encierra. El impacto es tan fuerte que Kaos es arrojado lejos, preguntándose quién es Gally, quién es Yohko.

En la superficie tenemos a una muy desesperada Lou quien no sabe qué hacer, ahora que su vínculo de comunicaciones con Gally ha sido cortado. Los del vehículo deciden seguir adelante, seguros que las dos han muerto. Lou no tiene tiempo para renegar de esta cobardía cuando unas explosiones le indican que el vehículo ha sido destruido. Llevando la unidad móvil hacia la zona logra ver los restos de los desafortunados comerciantes, quienes tuvieron la mala fortuna de pasar cerca de una unidad de Barjack, dirigida por el mismo Den en persona.

En la estación móvil de Kaos, Koyomi lucha por convencer a Kaos de buscar ayuda para Gally. Kaos no desea involucrarse, pues reconoce a Gally como un enviado de Salem. Al ser las emisiones de Radio Kaos un canto a la esperanza por un futuro mejor, la existencia de Salem es el elemento perturbador de este sueño. Finalmente, Kaos se convence a pesar de que siempre ha declarado una neutralidad entre Salem y Barjack. Envía a Jazmín a emitir un programa grabado y se prepara para reparar el cuerpo de Gally, gracias a los conocimientos de Ido (absorbidos por su psicometría).

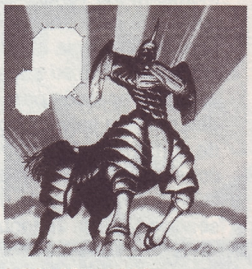
En medio del estado de estasis al cual ingresó para proteger a su cerebro de mayores daños, Gally siente el trabajo de Kaos sobre su cuerpo. Reconoce la habilidad de Ido en esas manos, pero cuando despierta se encuentra ante Kaos. Para su sorpresa, Kaos la besa apasionadamente y se declara perdidamente enamorado de ella. Gally lo echa a un lado y trata de comunicarse con Lou, pero Kaos le dice que ha cortado su vínculo de comunicación y que ahora es libre. La llama por su nombre, Yoko, y le pide que deje su vida pasada y que vaya a vivir con él. Como símbolo, le regala un hermoso vestido, que le pide que use.



En otro lugar de la estación, Jazmín lee las cartas para Gally con el fin de entretener a Koyomi. Las cartas le muestran una posible separación, que también puede ser interpretada como falla en una misión, o incluso la muerte. De pronto, Kaos entra intempestivamente, muy consternado, seguido por Gally usando el hermoso vestido de novia, para total admiración de Koyomi y mortal envidia de Jazmín. Gally le ruega que le reconecte el vínculo de comunicaciones, pero él, como un adolescente encaprichado, sólo quiere oir de ella que se quedará con él. Con el fin de calmarlo, Gally le promete que se quedará con él. La sorpresa será para Gally cuando se entera de que Kaos es hijo de Desty Nova y que la llevará con él con el fin de averiguar acerca del destino de Ido. Gally sospecha, pero la actitud de Kaos no parece indicar nada además de completa transparencia, así que decide seguirlo en su camino.

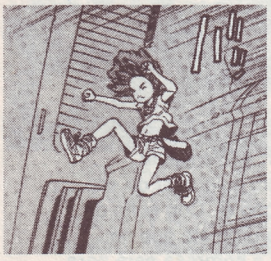
La batalla

De pronto, son interceptados por el ejército del Barjack comandado por el mismísimo Den, quien le exige a Kaos que se les una. Kaos le cuenta a Gally cómo han sido amigos por correspondencia por mucho tiempo y que Den no les hará daño. Le pide paso libre a Den reclamando por su neutralidad. Sin embargo, para sorpresa de todos, Den está al tanto de la presencia de Gally en el vehículo y exige que se la entreguen. La débil voluntad de Kaos no es nada ante el imperioso Den, y Gally se ve obligada a salir al frente. Hace que los demás escapen y se prepara para enfrentar la arremetida de Barjack.

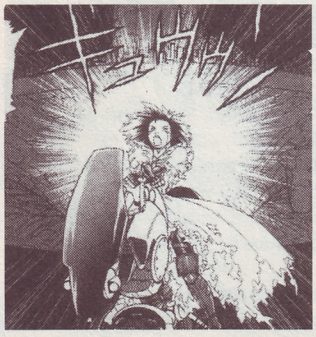


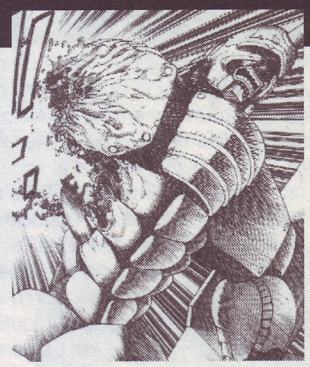
Gally ha recorrido un largo camino. Ahora esta cerca de encontrar a su amigo Ido y quizas de recuperar su pasado. Pero la lucha será terrible.

A pesar de no tener a su disposición más que su cuchillo y su pistola, pronto los soldados de Barjack comprenden cabalmente el por qué de su sobrenombre de "ángel de la muerte". Deseando evitar la masacre de su gente, Den detiene la avanzada y se enfrenta a Gally. No sólo sabe que su vínculo de comunicación está roto, sino que la llama por su nombre verdadero. Gally niega el nombre, pero Den le hace notar que el pasado de uno siempre define el camino de uno, y cómo también sabe de su profundo odio hacia Salem. Le confiesa su plan de destruir la columna de soporte de Salem con un gigantesco cañón, para así acabar con su maldición y liberar a la gente de la superficie. La destrucción sería a tal escala que Gally se da cuenta de que la furia dejada correr tan libremente podría hacer de ella algo tan parecido a Den, por lo que decide que debe terminar con su plan de una vez por todas. Mientras tanto, Jazmín se aleja con el inconsciente cuerpo de Kaos, pero Koyomi no está dispuesta a huir así nomás. Salta del vehículo y vuelve hasta donde dejaron a Gally.

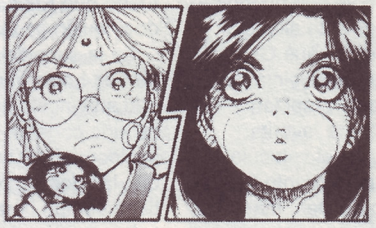


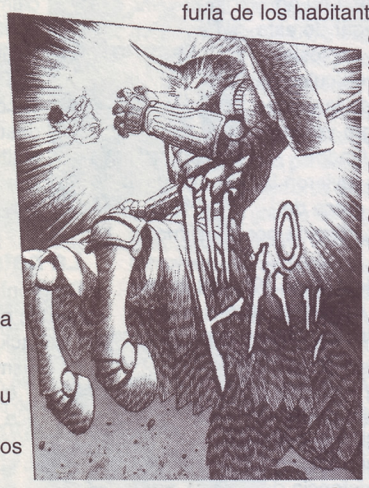
La batalla entre los dos guerreros resulta espectacular. A pesar de su gigantesco tamaño, Den se maneja sin arrogancia, haciendo para Gally más difícil su accionar. Logra una momentánea ventaja al acercarse lo suficiente para enceguecer a Den, pero la diferencia en poder la deja indefensa ante su ataque. Cuando ya estaba preparada para morir, la unidad móvil la salva. Como su vínculo de comunicación estaba cortado, Lou conecta la unidad directamente al cuerpo de Gally, y de pronto, todos los servicios de los sintonizados están nuevamente a disposición de Gally. La lucha ahora realmente comienza. En estos momentos, Koyomi llega a la escena, luego de haberse reunido con su fiel Furia, y es testigo de la llegada del poderoso cañon solenoide, una especie de súper arma voladora que recibe un láser de alta energía de Gabriel y que acelera una carga perforante a increíbles velocidades.





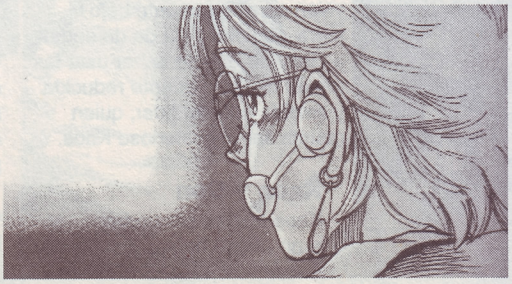
A pesar de la ventaja, Den no se acobarda y se lanza valientemente al frente, pero recibe un mortal disparo que destruye parte de su torso. Sus hombres, al verlo en tal situación, deciden colocarse como escudos humanos. Sin embargo, para sorpresa y admiración de todos los testigos, Den ordena a sus hombres que retrocedan, pues más importante que su cuerpo es el sueño que todos tienen de acabar con Salem. Un segundo disparo destruye su parte inferior y queda indefenso ante Gally. Sin embargo, sus palabras siguen siendo orgullosas. Envía un mensaje que deberá llegar a Salem gracias al vínculo de Gally. Se denomina así mismo como la voz de la furia de los habitantes de la superficie, de todos los que murieron trabajando en las factorías para mantener su vida de lujos. Los acusa de ser culpables de toda la miseria y la desolación de la superficie. Finalmente, anuncia que la hora de la retribución está cerca. Sus palabras impactan en Koyomi y a pesar de ser ciudadana de Salem, Lou no puede evitar sentirse conmovida. Gally también duda, pero Den le asegura que su cuerpo sólo es una cáscara, así que será mejor que disfrute de su momentánea victoria, pues volverán a encontrarse.





Gally toma su tiempo, pero antes que pueda decidirse, se aparece Koyomi. Valientemente se coloca en el camino del disparo y anuncia que para matar a Den, deberán matarla a ella también. Gally trata de disuadirla, pero Koyomi ha sido convencida completamente por las profundas palabras del líder de Barjack. Le grita a Gally que ahora que comprende que los que viven en Salem no son dioses, entonces el mundo debe cambiar para mejor. Esas palabras enfurecen a Gally, pues comprende cabalmente la responsabilidad que eso implica y el poco conocimiento de la vida que tiene Koyomi para tener derecho a decirlas. Le advierte a la terca jovencita que será mejor que se retire, pues disparará en tres segundos y sin mayores miramientos, comienza el conteo. A pesar de tener miedo, Koyomi se toma la apuesta de su vida y se sienta ante la poderosa arma, apostando que Gally no disparará. La situación es tan especial que hasta Den la encuentra divertida, especialmente que "una caballería tan pequeña haya venido en su rescate". Solemnemente, toma a Koyomi en su mano y la levanta hasta su rostro, dándole la bienvenida oficial al ejército de Barjack. Por supuesto, Gally no dispara y deja que Koyomi siga el camino que ha elegido, pero le advierte que la próxima vez no dudará en disparar, así que le dice que mejor se prepare.

Mientras Gally se retira de la zona de batalla y los hombres de Den se apresuran a recoger su maltrecho cuerpo, las valientes palabras de Koyomi resuenan tanto en los oídos de Gally como en los de Lou. Ahora se dan cuenta de que esa guerra es mucho más compleja de lo que imaginaban.

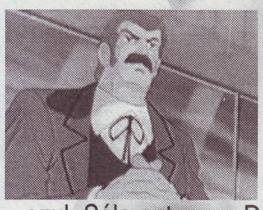


MASAKA MECHA FILE

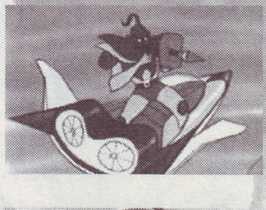
UFO ROBOT GRENDIZER

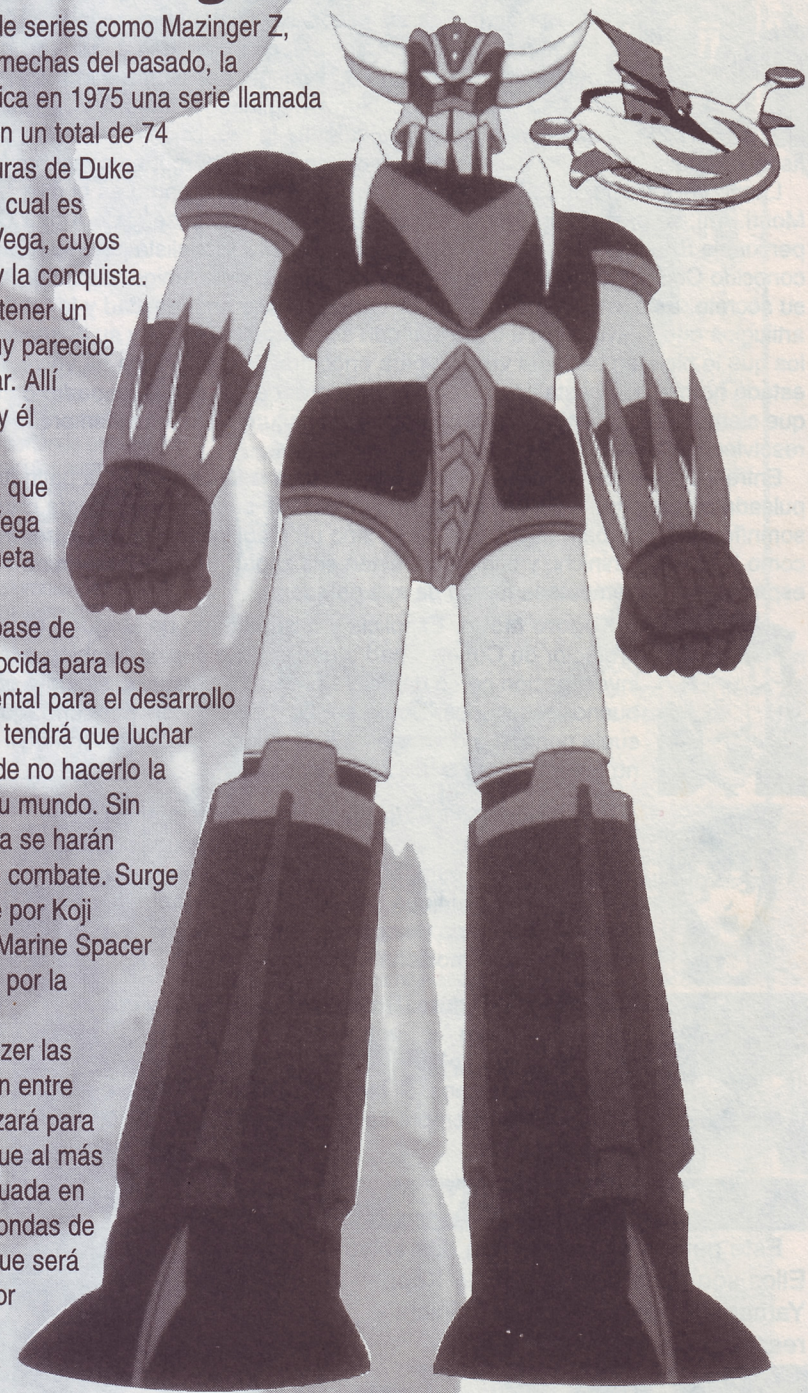
El robot alienígena

De la prolífica imaginación del gran Go Nagai, creador de series como Mazinger Z, Jeeg, Ga Keen, Great Mazinger y muchos otros famosos mechas del pasado, la compañía Toei llevó a la pantalla chica en 1975 una serie llamada UFO Robot Grendizer, que contó con un total de 74 episodios. Ésta nos narra las aventuras de Duke Fleed, príncipe del planeta Fleed, el cual es invadido por el ejército del planeta Vega, cuyos habitantes sólo viven para la lucha y la conquista. Duke es entonces forzado a escapar en el Grandizer. Sin tener un rumbo definido, llega finalmente a la Tierra, un planeta muy parecido al suyo y que encuentra muy familiar. Allí será alojado por el profesor Umon, y él mantendrá en secreto su verdadera naturaleza. Todo marcha bien hasta que un día llega el ejército del planeta Vega con el objetivo de conquistar al planeta azul. Sólo entonces Duke volverá a pilotear al Grendizer, máquina fabricada con tecnología extraterrestre sobre la base de la aleación Gren, totalmente desconocida para los humanos. Este punto será trascendental para el desarrollo de la historia, ya que el protagonista tendrá que luchar aun en contra de su voluntad, pues de no hacerlo la Tierra correrá la misma suerte que su mundo. Sin embargo, en el transcurso de la lucha se harán necesarios nuevos recursos para ampliar su capacidad de combate. Surge así el Double Spacer -que será piloteado nada menos que por Koji Kabuto, el piloto de Mazinger Z- el Marine Spacer y el Drill Spacer, que será piloteado por la hermana de Duke, María.



En cuanto a sus armas, el Grendizer las tendrá en gran variedad. Destacarán entre ellas el Fuego del Cuerno -que utilizará para literalmente sancochar a sus enemigos-, el Retro Lazer -que al más puro estilo de Mazinger Z, será un arma en forma de V situada en el pecho y emisora de poderosas ondas de energía-, el Hacha de Clavícula -que será un arma cortante de gran filo- y, por último, sus puños voladores, similares a los del ya mencionado Mazinger Z.





DATOS TÉCNICOS

Altura: *30 metros*
Peso: *280 toneladas*
Piloto: *Duke Fleed*
Desarrollado por grupo científico del planeta Fleed
Centro de investigaciones: *Base Científica del Espacio*
Enemigos: *ejército del planeta Vega*

Personaje del mes

Conan Edogawa

El joven Shinichi Kudo era un estudiante promedio que inicialmente se dedicó a la investigación como pasatiempo, el cual combinaba con su vida escolar en la pre. Se destacó, sin embargo, por su gran agudeza mental e incomparable capacidad de deducción, habilidades que lo hicieron el detective juvenil más renombrado de la ciudad. Por esta razón, colaboró constantemente con la policía, en especial con el inspector Megure, en la resolución de los más complicados casos. No obstante, su vida cambió totalmente el día que fue al parque de diversiones con su amiga de la infancia, Ran. En ese momento, se percató de un extraño movimiento por parte de la mafia y decidió investigar. Por desgracia, fue descubierto y obligado a beber un veneno que en realidad era una fórmula experimental. El resultado fue la reducción del tamaño de su cuerpo y el cambio de su fisonomía casi hasta el nivel de niño. Su mente, sin embargo, se conservó intacta.

Luego del cambio, fue alojado en la casa de Ran, cuyo padre es el muy "brillante" detective Kogoro Mouri. Ahí, se procuró un nuevo nombre tomando como base el de Arthur Conan Doyle (creador del personaje Sherlock Holmes) y el de Ranpo Edogawa (novelista japonés), para terminar como el ya conocido Conan Edogawa. Más tarde recurrirá a su viejo amigo, el doctor Agasa, a quien le confiará su secreto. Éste le sugerirá usar gafas para disimular su identidad y le fabricará una serie de artilugios que lo ayudarán a continuar con sus investigaciones y su búsqueda de los que le hicieron beber el veneno para encontrar así una forma de volver a su estado normal. Con esta pantalla, siempre logrará estar cerca del padre de Ran, el que siempre estará en la indagación de algún oscuro caso, que siempre termina resolviendo Conan.

Entre los inventos del doctor Agasa para ayudar a Conan están la patineta propulsada con energía solar y de una gran velocidad; su reloj que dispara dardos somníferos; su corbata michi, que no es sino un modificador de voz a través de la cual se hará oír como Kogoro o Shinichi; y finalmente están sus zapatillas, que poseen un sistema especial que incrementa la fuerza de sus patadas.

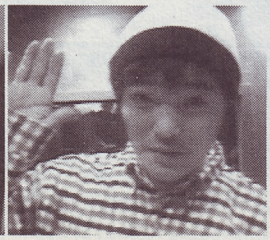
Kogoro Mouri. Expolicía y exsubalterno de Megure, es el actual protector de Conan y padre de Ran. Se dedica también a la investigación como detective privado, aunque no siempre con buenos resultados. De no ser por la ayuda del pequeño -quien suele ponerlo a dormir para luego hacer su trabajo tranquilamente-, no tendría la fama que ahora disfruta.

Ran Mouri. Amiga de Shinichi desde la infancia. Aunque en un principio tuvo cólera y preocupación por la desaparición de éste, en realidad espera de corazón que vuelva o se comunique con ella. Es de carácter fuerte, tiene un alto grado de conocimiento en karate y, como toda chica, se emociona frente a una joya.

Inspector Megure. De contextura robusta y con un gran bigote, este funcionario de la sección Número Uno del Departamento de Investigaciones siempre está en el lugar de los hechos. Si bien no posee una gran capacidad de deducción, siempre se apoyará en las de Conan y Kogoro Mouri.

ACTORES DE VOZ

Este personaje cuenta con dos seiyuus. Ellos son Minami Takayama y Kappei Yamaguchi, para Conan y Shinichi respectivamente.



Conan se empequeñece luego de beber el Apotokishin (APTX-4869) creado por la doctora Cordelia Gray. Luego, ella lo prueba para poder huir del grupo mafioso en el que trabajaba y que mata a su hermana, y se convierte en la pequeña Ai Haibara. Actualmente, se encuentra alojada en la casa del Dr. Agasa y es perseguida por la mafia. También conoce la verdadera identidad de Conan.

Datos Personales:

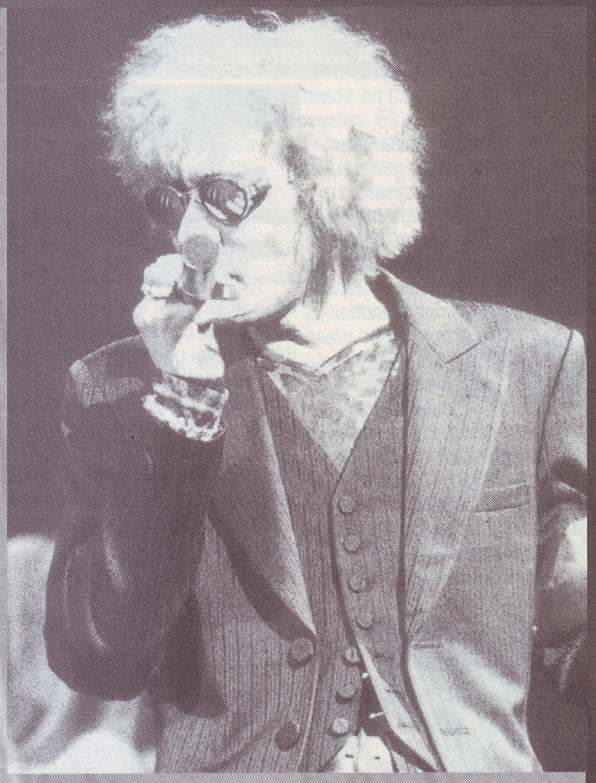
Nombre real: Shinichi Kudo
Edad: 17 años
Cumpleaños: 4 de mayo
Signo: Tauro
Escuela: Primaria Tei Han
Año y Sección: 1ro B

¡ÉSA ES LA VOZ!

Otro seiyuu de voz varonil y cuyos personajes son muy apreciados por las chicas. Además, participa también en un popular grupo de J-Pop, él es

Shinichirou Miki

Armando Asato



Shinichirou Miki es la voz de uno de los personajes más queridos por las chicas en la serie de TV Tenkuu no Escaflowne. Nos referimos a Allen Crusade Shezar. Nacido un 18 de marzo de 1968 en la ciudad de Tokyo, Shinichirou es un seiyuu que ha interpretado un número bastante regular de personajes, y de los más variados tipos. Entre ellos podemos citar: Inferno en *Transformer Beast Wars*, Keisuke Yuuki en *Fushigi Yuugui*, Kojiro y Lizardon (entre otros pokemones) en *Pocket Monsters*, el siempre enigmático Larva en *Vampire Princess Miyu* en su versión para la TV, Akira Yuuki en *Virtua Fighter*, Myong Hea Yun en el espectacular anime *Ao no Roku Go*, Marugome Kinta en *Metal Fighter Miku*, el rey Farmount en *Maze* y, por supuesto, uno de los personajes principales de *Weiß Kreuss*, Youji Kudou.

A pesar de su carrera musical, a Shinichirou no le gusta cantar en los karaokes, a los que sólo va a ver cantar a los demás, y tampoco se siente capaz de cuidar de alguien. Muestra (como muchos japoneses) un estilo muy peculiar de vestirse, y dice que su moda varía de acuerdo con su estado de ánimo.

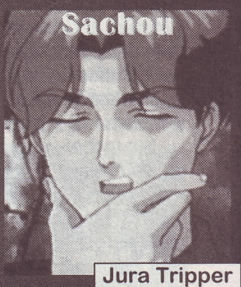
La voz de Miki se caracteriza por ser bastante consistente y de mucha "presencia", cosa que a muchas integrantes del sexo opuesto gusta. Por ello notamos cierta tendencia en su trabajo por interpretaciones de chicos "guapos y serios". Por otro lado, es decir el lado de su carrera musical, Shinichirou Miki también ha sabido manejarse, a pesar de que es un debutante, por así decirlo, en este campo ya que formó parte del grupo Weiß Kreuss (en alemán, "cruz blanca"), que por su éxito en Japón lanzó una serie de anime con el mismo nombre. Shinichirou Miki tiene producidos en total más de 30 CDs de las diversas series en las que ha participado, ademas de 7 CD singles, dos de los cuales son sus producciones como solista.

Por otra parte, Miki también incursionó en el campo de los videojuegos, como casi todos los seiyuus, interpretando a personajes como Sagat (*Street Fighter Zero*), Akira Yuuki (*Virtua Fighter*), Scott (*Langriser I* y *II*), entre otros.

Nombre:	Shinichirou Miki
Edad:	32 años
Lugar de nacimiento:	Tokyo
Fecha de nacimiento:	18 de marzo de 1968
Tipo de sangre:	AB +
Estatura:	180 cm
Peso:	¡No disponible!
Trabaja para:	81 Production
Pélicula favorita:	Brazil
Novela favorita:	Alguna de Rimbaud
Escritor favorito:	Obvio, Rimbaud
Anime Favorito:	Ganba no Bouken (1975)
Comida Favorita:	Cambia según mi humor
Deporte favorita:	Ninguno en especial
Animal favorito:	Es difícil tener mascotas...
¿Qué parte de tu cuerpo te gusta?:	Mi pelo
Pasatiempos:	Snowboard, rollerblading, carros, mujeres y alcohol
¿Dónde te gustaría ir?:	Mont Saint Michel
Comida desagradable:	Ninguna en especial
¿Coleccionas algo?:	No, nada.

Weiß Kreuz

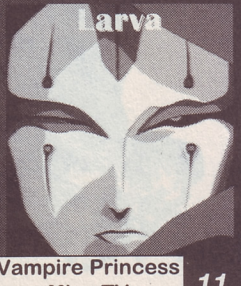
Aozora Shoujotai



Jura Tripper

Kotetsu no Daibouken

Pocket Monsters



Vampire Princess Miyu TV

Key, The Metal Idol

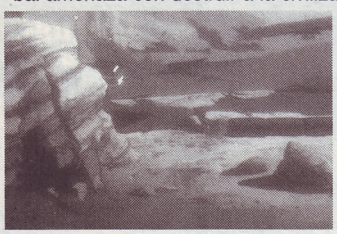
Fushigi Yuugi

BATTLE ATLETHE

Hermosas chicas, espectaculares pruebas deportivas y una divertida historia: toda una fórmula ganadora. Del creador de Tenchi Muyo! y El Hazard nos llega la narración de los esfuerzos de un especial grupo de heroínas en su afán de lograr el máximo galardón que la humanidad puede otorgar a una deportista. Ésta es la leyenda de la Cosmo Beauty, una alocada historia basada en el futuro lejano y con una animación a la que Pioneer y AIC nos tienen acostumbrado.

LA HISTORIA

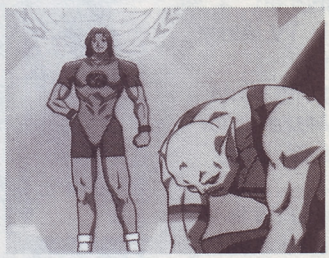
Al inicio del siglo XXI, una guerra atómica global amenaza con destruir a la civilización, pero un



cataclismo a nivel mundial producto de un desfase de los ejes magnéticos termina en forma abrupta y definitiva esta locura. Encarados ante una posible extinción, los restos de la humanidad se unen en un gobierno unificado cuyo objetivo es reconstruir la civilización humana y llevarla al siguiente nivel de prosperidad. Esto genera un desarrollo científico sin precedentes, y hacia inicios del siglo XXV la humanidad comienza la exploración galáctica, luego de haber colonizado exitosamente a todo el Sistema Solar.

Sin embargo, en el siglo XXX, el encuentro con una civilización alienígena lleva a la humanidad a una guerra que se prolongaría por varios siglos. El gran desarrollo científico de ambas partes llevó esta guerra a una serie de enfrentamientos entre naves no tripuladas, y lo que fue en principio una sangrienta realidad terminó siendo un costosísimo juego de video. Finalmente, al darse cuenta ambas partes de que la guerra ya no tenía sentido, optaron por terminarla definitivamente. Para ello acordaron encontrarse en un punto neutral y enfrentar a un representante de cada raza en una serie de eventos deportivos. El ganador daría la victoria a su raza y la otra aceptaría el resultado sin objetar. Cuando llegó el día señalado, los humanos vieron por primera vez que sus enemigos eran unos reptiles humanoides de más de dos metros de promedio, por lo que todos se prepararon para la derrota. Sin embargo, contra todos los pronósticos, el atleta humano fácilmente supera a su contrincante y le da la victoria a la humanidad.

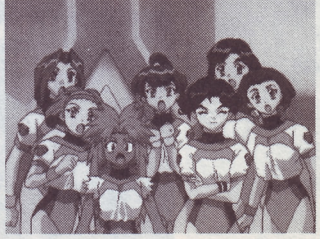
Por encima de la alegría del triunfo, la raza humana decide que debe elevar su nivel físico al mismo nivel que su nivel tecnológico para producir cuerpos dignos del grandioso nivel alcanzado. Para ello se renace el humanismo y la técnica es colocada al servicio de este propósito, no para crear cuerpos de la nada sino para entrenarlos hasta que logren su máximo potencial. Esto lleva a la decisión unánime de todos los gobiernos humanos y sus colonias de brindar su apoyo al proyecto, que termina con la creación de dos fabulosos satélites, que vendrían a ser conocidos como la Universidad Satélite (uno para las mujeres y otro para los hombres).



En la parte femenina, el título por el cual todas luchan es el de "Cosmo Beauty", que designa a la ganadora del "Dai Undoukai" (Gran Competencia o Gran Festival Deportivo), consistente en cinco rigurosas pruebas cuyos puntos acumulados definirán a la vencedora.

LOS OVAS

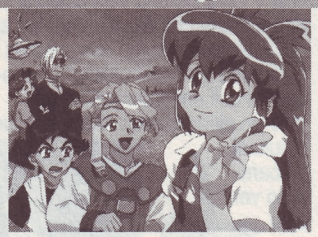
Estamos ahora en el siglo 50. Akari Kanzaki es una emprendedora joven que vive a la sombra de su famosa madre, Tomoe Midou, Cosmo Beauty coronada y dueña del récord actual de 100 metros. Deseosa de mostrar sus capacidades, Akari toma parte en los rigurosos entrenamientos que la llevarán a la Universidad Satélite y a la posibilidad de convertirse ella también en una Cosmo Beauty. En las OVAs no se explora su vida en la escuela de entrenamiento del Polo Sur (en donde ocurre la mayor parte del juego original) y se salta de frente a su viaje al famoso satélite. Atsushito con su amigas de la escuela de entrenamiento, Jessie y Tanya, Akari llega llena de esperanzas y dispuesta a tomar por asalto el mundo deportivo.



Sin embargo, pronto se da cuenta del enorme nivel a la que pueden llegar las deportistas de la Universidad Satélite. Esto la deprime mucho, pero su natural entusiasmo y el apoyo de sus amigas Kris Christopher y Anna Respighi harán que poco a poco Akari eleve su nivel y llegue a ser una carta de peso para "la gran competencia".

Durante los cinco episodios de este juego de OVAs seremos testigos de los esfuerzos, tropiezos y divertidas situaciones que llevarán a Akari a participar finalmente en el anhelado campeonato, por supuesto, realzando en todo momento la belleza de los personajes y mostrando todo lo que se pueda mostrar. Asimismo, siempre estará presente el carismático y excéntrico director de la Universidad Satélite Grant Oldman, quien no perderá oportunidad para echar más de un vistazo a sus pupilas.

Rafael Antezana

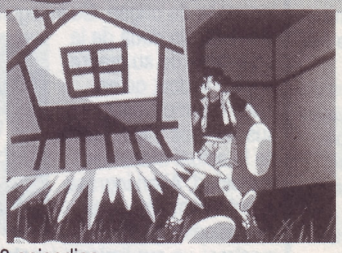


Desde luego, no podían faltar las rivales, que incluyen a la poderosa Lahrri, Cosmo Beauty vigente, y la agresiva Mylandah, segunda en el ranking. La inseguridad de Akari se incrementa cada vez que tiene que cruzarse con estas dos atletas, y sólo el incondicional apoyo de la espiritual Kris y la ingenua Anna le ayudarán a superar estos malos momentos.

Este juego de cinco OVAs es insuficiente para cubrir todos los espectaculares deportes incluidos en el juego de Sega y Playstation original, por lo que se dedica a ciertos momentos claves como son la llegada y aclimatación al satélite, los exámenes parciales, el encuentro amistoso contra los representantes de la universidad masculina y finalmente la Gran Competencia.

LA SERIE DE TELEVISIÓN

Básicamente, la serie de televisión, producida luego de la venta de las OVAs, expande el universo básico incluyendo a todos los personajes que aparecen en el juego de video original, cosa que es más fácil con un formato de 26 episodios.



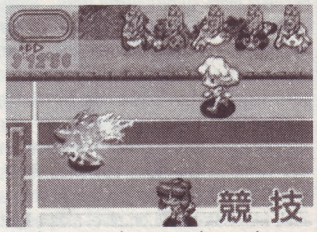
La Akari que vemos en esta versión es mucho más insegura y llorona; pero ocasionalmente, cuando la situación lo amerita o sus amigas están en problemas, deja salir su enorme potencial, el mismo que es advertido por el director, que posteriormente sería su instructor. Un nuevo grupo de amigas hará de los primeros episodios una serie de locuras y divertidas situaciones, y mostrará la estrecha relación de amistad entre Akari y otras atletas.

Tal como ocurre en el juego de video, al final Akari podrá llegar a la Universidad Satélite en donde conocerá a los mismos personajes de los OVAs, aunque con algunos cambios por el nuevo formato. La diferencia principal será que en la serie de televisión se explora el verdadero objetivo de "la Gran Competencia", la cual es determinar representantes humanos adecuados para defender a la Tierra en peligrosos torneos interestelares.

EL JUEGO DE VIDEO

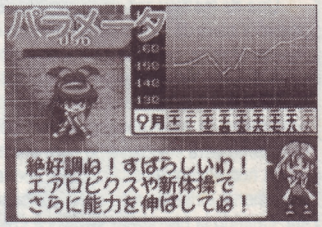
El mundo de Battle Athletes tiene su inicio en un popular juego de la plataforma Sega Saturno que se lanzó en 1998 y poco después tuvo una versión Playstation. Esencialmente, consiste en un programa de simulación deportiva, aunque algunos de los deportes mostrados (maratón del desierto, salto de bambú y halado de llantas) puedan parecer desde exigentes hasta ridículos.

En dicho juego, el objetivo es llevar a Akari desde sus inicios en la escuela de entrenamiento del Polo Sur hasta la Universidad Satélite y lograr que participe en "La Gran Competencia" (Dai Undoukai") y obtenga finalmente el título de la "Cosmo Beauty". Para tal fin, el jugador deberá someter a la pobre Akari a una serie de rigurosos entrenamientos y ejercicios que elevarán su potencial y capacidad física. Como elemento de cuidado, debemos tener en cuenta también el estado anímico de Akari (puede molestarse si exageramos los entrenamientos), su resistencia general (stamina) y, curiosamente, su relación con los demás personajes (a mayor simpatía con el instructor se puede lograr más de él). Todo esto viene sazonado con hermosas vistas de Akari y sus compañeras de sufrimientos, lo cual fue adecuadamente aprovechado en su versión en video.



El juego se divide en tres niveles. El primero consta de un entrenamiento básico, en donde deportes bajo techo como levantamiento de pesas, y de pista y campo como las carreras, permitirán al jugador familiarizarse con Akari y su inicial "inseguridad" (lo que significa que es difícil y hasta impredecible de controlar). En este primer nivel, el jugador deberá remontar la fuerza básica de Akari a un nivel suficiente para pasar a la escuela de entrenamiento. Como se mencionó antes, mantener unas adecuadas relaciones personales hará que Akari tenga ciertas ventajas, por lo que el jugador deberá elegir entre cultivar ciertas relaciones y mantener alejadas a otras.

El segundo nivel es más complejo y consiste en una serie de entrenamientos estrictos que tienen por objeto lograr que Akari acumule los suficientes puntos y fuerza para poder graduarse y pasar a la Universidad Satélite. Sumado a la habilidad con que el jugador pueda "manejar" a Akari, debe haber una delicada estrategia para mantener un equilibrio entre el aumento de energía y el cansancio producto de los entrenamientos, y aparte el estado anímico de la heroína. Forzar demasiado a Akari puede llevarla a no "sentirse bien", lo que redunda negativamente en su puntaje de incremento.



En un tercer nivel dedicado a los jugadores avanzados, surge una serie de salvajes deportes que reciben el nombre de "entrenamiento sensacional" y que pueden darle a Akari la ventaja de terminar entre los tres primeros puestos de la graduación. Si el jugador administra bien los entrenamientos, es posible que el día de la graduación guarde una agradable sorpresa para Akari.

ACERCA DE HIROAKI HAYASHI
Planificador original

Hiroaki Hayashi no es un desconocido para los seguidores de anime. Aunque sus participaciones anteriores no son tan conocidas (*Gall Force 2* y *Sol Bianca 2*), su genio fue reconocido ampliamente cuando lanzó, a través de Pioneer y con producción de AIC, los tremendos éxitos *Tenchi Muyo!* y *El Hazard*.

A diferencia de estas producciones, *Dai Undoukai* fue pensado originalmente para ser un juego de guerra en donde las decisiones del jugador definirían la victoria, es decir, un juego de estrategia. Sin embargo, como suele ocurrir en estas situaciones, cuando Hayashi lleva su propuesta a AIC, empieza a recibir ideas y sugerencias. Una de las más resaltantes fue "globalizar" el juego, llevándolo a un nivel en donde se enfrentasen las grandes potencias mundiales, con la especial particularidad de que todos los personajes serían femeninos. Siguiendo con las ideas, se pensó en cambiar un escenario bélico por uno estudiantil, en donde los colores representaran a los colegios, cada colegio perteneciera a una nación específica y todos los conflictos se solucionaran por medio de enfrentamientos deportivos, tales como carreras, natación, etc. Para darle un nivel más estratégico, cada colegio contaría además con representantes dotados de habilidades variadas, desde las puramente físicas hasta las totalmente académicas. Hasta este punto, todavía no había nacido el personaje de Akari.

Al terminar la etapa de planeamiento inicial y empezar el desarrollo del programa, una serie de características técnicas obligaría a introducir gran cantidad de escenas estáticas que contaban la historia y en las cuales se podía interactuar con el personaje que se controlaba. El juego comienza entonces a dejar de ser enteramente de acción y toma las características de una simulación. Precisamente ante este hecho -que llevaría a la salida de un juego muy diferente de la idea original- se decide introducir a un personaje como Akari, temerosa y marginada. Según Hayashi, la única manera de notar el crecimiento de un ser humano desde lo normal (o menos) hasta lo grandioso es luchar contra todos y contra las propias limitaciones, y finalmente alcanzar el éxito.

Una de las razones de la popularidad de este juego y su posterior serie de OVAs es el hermoso diseño de personajes de Ryuichi Makino, un experimentado ilustrador con más de diez años en el circuito. Hayashi supo aprovechar de inmediato el encanto de la nueva Akari al momento de diseñar el empaque para el CD: el bello rostro de Akari aparece al frente en un gran primer plano, ideal tanto para chicos como para chicas. Sin embargo, al darle vuelta nos encontramos de "cara" con las nalgas de la heroína, obviamente dirigidas a cuanto hormonado jovencito aparezca por ahí. Cuando la historia es llevada a OVA, la decisión de mantener el mismo diseño de personajes no encontró oposición alguna. Hayashi es conocido por gustar mucho de añadir cierto "picante" a sus historias, por lo que la proporción de personajes femeninos siempre supera al de los masculinos. Semejante gusto queda claramente patente en el juego, en donde abundan los ángulos específicos (sobre todo los contrapicados), siempre tratando de mostrar las partes más hermosas de la anatomía femenina, tendencia que mantiene en cierta medida en las OVAs. Por supuesto, cuando se decide llevar la serie a televisión, el nuevo formato de 26 episodios y el medio televisivo hicieron necesario suavizar ese picante, por lo que encargaron a Atsushi Okuda un rediseño de los personajes que mostrase más inocencia.

Acerca de la "diferencia" que pueden mostrar las tres encarnaciones de su idea original, Hayashi no se muestra preocupado y más bien la alienta, pues para algo existen responsables específicos por cada área (software, OVA y televisión). Como cerebro detrás de varias versiones de sus ideas originales, sabe que la flexibilidad al modificar algunos aspectos de cierta historia permitirán resaltar los puntos interesantes y expandir las ideas básicas. Sin embargo, acepta que *Dai Undoukai* tiene como premisa la siguiente: "un conatsushito de hermosas y adorables jovencitas, sacadas de la rutina y que hacen cosas definitivamente fuera de la rutina". Por supuesto, muchos le responden: "¿Y cómo es que todo salió tan sexi? ¿No será que su verdadera intención es mostrarnos que las chicas del año 4999 serán más atractivas que las actuales?", a lo que Hayashi contesta riéndose.

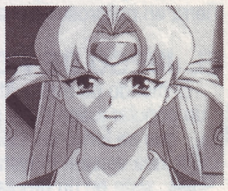
Dai Undoukai no es un proyecto terminado para Hayashi. Mientras se terminaba sus encarnaciones de video, seguía desarrollando su universo, listo para lanzar al mercado de Playstation una nueva versión, la cual mostrará el siguiente nivel en los sufrimientos y los triunfos de Akari Kanzaki.

PERSONAJES
ESCUELA DE ENTRENAMIENTO DEL POLO SUR

Akari Kanzaki. Heroína de la historia y japonesa de origen. Su inseguridad proviene sin duda de la gran fama de su madre, Tomoe Midou, quien fuera Cosmo Beauty en sus tiempos y aún dueña de la actual marca de velocidad. Akari ingresa al entrenamiento llena de ilusiones, pero mostrará un rendimiento inestable, en donde largos momentos de depresión se intercalarán con repentinas explosiones de poder que demuestran su gran potencial. Sólo el apoyo de sus amigas y del director Oldman le permitirán tener mayor confianza en sí misma y llegar con grandes posibilidades a "la Gran Competencia".

Tanya Natdhipytadd. Africana de origen, tiene una actitud juguetona y bastante felina. Adora comer en cualquier momento y posee una agilidad asombrosa. Brindará su apoyo incondicional a Akari, pese a quedar siempre por debajo de ella en los resultados finales. En la serie de televisión se explora un poco más acerca de su pasado y sus creencias religiosas. Ello la llevará a una divertida noche de horror, en donde para cumplir con un rito pintará los rostros de todas sus compañeras de entrenamiento. A pesar de todo, logrará pasar la graduación para reunirse con su amiga en la Universidad Satélite.

Jessie Gurtland. Norteamericana de origen, es una hábil corredora y considerada candidata para salir primera en la escuela de entrenamiento. Su derrota final ante Akari la llevará a respetarla y a decidirse por continuar su entrenamiento aún con mayor fuerza en la institución. En las OVAs, su participación prácticamente termina al llegar al mencionado satélite, pero en la serie de televisión la veremos en sus fases iniciales de entrenamiento y en el shock que le representará el enfrentarse a atletas que la superan por mucho.



EN LA UNIVERSIDAD SATÉLITE

Anna Respighi. Italiana de origen, será la primera compañera de cuarto de Akari, atsushito con Kris. Su actitud modosita y amor por la cocina la convertirán en la más femenina del grupo, aunque sin disminuir su capacidad como atleta. Sumamente tímida y modesta, deberá ser empujada por sus amigas a emprender las acciones más arriesgadas. En las OVAs guarda un inesperado secreto que deja sin habla a Akari.

Kris Christopher. Nacida en la Luna, es miembro de una secta que ha vuelto a los orígenes, llamados los "begginers", adorando a los espíritus y llevando una vida pastoral. Kris formará con Akari un equipo al ser designadas como compañeras de cuarto. Su espiritualidad y seriedad en sus entrenamientos será todo un ejemplo para Akari, aunque siempre le resultará embarazoso ver a su espiritual amiga andar desnuda por el cuarto todo el tiempo. Su interés es "llegar a ese sitio en donde te espera Dios", según las palabras de la madre de Akari, al momento de describir los últimos momentos de una carrera de cien metros. En la serie de televisión, la incongruencia es aún más abismal cuando ésta llega a la universidad montada en una vaca, a lo leche Gloria.

Lahrri Feldnunt. Actual Cosmic Beauty, sigue un riguroso entrenamiento, mecánico y disciplinado. Su interés gira únicamente en torno a los récords, en los cuales ve una belleza inherente al ser el resultado de un entrenamiento llevado con orden. Chocará contra la espiritualidad de Kris, ya que ésta considera los deportes como una forma de superación personal, en donde los récords o ganar a otras personas carecen de importancia. Tanya quedará asignada a su cuarto y se convertirá automáticamente en compañera de equipo y fanática de la gran atleta. Por su lado, Lahrri siempre considerará a Tanya como una hermana menor, a la que guiará siempre.

Mylandah Arkar Walder. Nacida en la Colonia Nº 3, es todo lo contrario de Lahrri. Su entrenamiento se basa en una liberación explosiva de sus sentimientos de agresividad, lo que la hace una peligrosa contrincante. Reconoce rápidamente el potencial de Akari y esto la hace aborrecerla casi desde el principio; llega incluso a extremos asesinos.

Su mayor frustración es no poder nunca alcanzar a Lahrri, a pesar de que ella misma está increíblemente alejada de la que ocupa el tercer lugar.

LAS QUE SE QUEDARON

Ichino Yanagida. Nacida en Osaka, es la mejor amiga de Akari. Aunque su puntaje resultaba mayor que el de Akari, las situaciones familiares terminarán por sacarla de los entrenamientos. Tratará constantemente de liberar a Akari de sus complejos (difícil, especialmente cuando Akari insiste en esconderse en una caja que llama "casa de Akari" cada vez que se deprime). Su actitud chabacana esconde una sensible muchacha que impactará finalmente sobre la protagonista.

Ling-Pha Wong. Originaria de China y de una de sus familias más ricas, Ling-Pha siempre tendrá por inferiores a sus demás compañeras. Considera su derecho inalienable aprobar el ingresar a la Universidad Satélite. Esto la llevará a intentar todos los recursos no siempre legales ni éticos siempre con la ayuda de una pandilla de secuaces que cumplirá todos sus caprichos. Tampoco perderá ocasión para hacer gala de su dinero. A pesar de ello, es salvada por Akari en un predicamento creado por ella misma, evento que la lleva a reconsiderar su actitud.

Ayla Veferascca Roznovsky. Rusa de nacimiento, será la eterna rival de Jessie. Su deporte favorito es la natación, en donde vencerá en más de una ocasión a Jessie; sin embargo, tiene que cederle ese honor al momento de las pruebas de pista y campo. Su frialdad le hace difícil hacerse de amigas, y ella misma no comprende hasta mucho tiempo después la rivalidad deportiva que tiene con Jessie. Al final dejará el entrenamiento y se retirará a la vida doméstica.

LOS HOMBRES

Grant Oldman. Es el excéntrico director de la Universidad Satélite y ferviente admirador de la belleza de sus pupilas. Siempre lo veremos vistiendo un kimono tradicional y portando una espectacular sonrisa. Será el cerebro detrás de las estrambóticas pruebas atléticas que tendrán que sufrir sus alumnas, las cuales usualmente terminarán al cuidado de una preocupada enfermera de turno. Su cometido final es seleccionar un equipo de atletas capaces de defender la Tierra en torneos interespaciales, en donde los destinos de guerras se deciden por las proezas físicas de los participantes.

Mister Miracle. Será el entrenador de Akari en el juego y la serie de televisión. Será quien lleve el potencial de nuestra heroína hasta su máximo nivel. Su principal característica es un rostro cenizo y que sólo sobrevive a punta de chocolates.

ACERCA DE RYUICHI MAKINO, diseñador de personajes del juego y del OVA

Ryuichi Makino tiene más de diez años produciendo ilustraciones para carátulas y juegos de video, y ha participado en algunas producciones de anime, especialmente para AIC. Él mismo acepta que *Dai Undoukai* es "una recopilación de sus mejores ilustraciones con énfasis en las nalgas".

La participación de Makino fue consecuencia de la primera plataforma en la cual sale el juego. El Sega Saturno es una máquina de juego con un sistema operativo que favorece largas animaciones, tanto para escenas de apertura como para enlaces entre secciones del juego. Por eso mismo, Makino intervino con el fin de presentar con más claridad a los personajes y que los usuarios se familiarizaran con las bellas chicas del juego. Con esto en mente, crea esas "colitas" tan características en el cabello de Akari o el estático arreglo de cabello de Lahrri.

Sobre el diseño de los personajes en sí, Makino se basa mucho en su peculiar estilo, diseños previos y cualquier idea que se le venga a la cabeza al avistar algo por la calle. Esto hace de sus diseños un proceso evolutivo, pues se reconocen algunos cambios desde la primera versión para Sega Saturno, pasando por la versión Playstation y, por supuesto, las OVAs. Si bien se niega a declarar si quiere más a uno de sus personajes que a otro, acepta que prefiere a aquellos de cabello corto, como el de la temperamental Itchan (Ichino).

Sin embargo, el pedido de Hayashi de que Akari fuera "común y corriente, pero adorable" le creó una multitud de problemas a Makino, pues esta descripción indicaría la ausencia de cualquier característica resaltante. Es más, hizo el diseño sin conocer la historia en donde se colocaba, y cuando al fin tuvo el guión en sus manos sólo pudo alegrarse de haberla hecho tan encantadora. Fuera de eso, sentía que no cuadraba en la historia. Además, Makino recibió mucha libertad para representar la idea requerida en el guión, lo que en algunos casos terminó con la desarreglada Tanya similar a un trapo de limpiar con vestido, a Mylandah con un rostro constantemente agresivo y cosas por el estilo.

Por supuesto, muchos hacen notar a Makino su preferencia por hermosas chicas, de armoniosos traseros y bustos pequeños. Luego de terminar de reírse, explica que sus bustos tienden a ser más pequeños, pues debe pensar en la animación: un busto grande implicaría movimientos que devendrían en una carga para la elaboración de las celdas y un gasto mayor de recursos, de modo que simplificó el diseño.

Makino admira a Atsushi Okuda, quien recibió el encargo de darle una nueva frescura a los personajes para la serie de televisión. Le sorprende especialmente la habilidad de Okuda para darle movimiento a los cabellos, cosa que él mismo deja muy estático, tanto en las OVAs como en el juego. Sin embargo, influenciado por esta animación, podemos esperar interesantes resultados en el nuevo *Dai Undoukai GTO* (donde GTO es "Ground Trial Onnanoko", que significa "la chica de la prueba de campo") y sobre todo en su nueva y mejorada Akari, respecto de la cual el autor ruega no maltratarla demasiado.

Equipo de producción de la serie de TV:

Director:
Katsuhito Akiyama
Concepto original:
Hiroaki Hayashi
Adaptación para la serie:
Hideyuki Kurata / Yosuke Koruda
Diseño de personajes:
Atsushi Okuda
Diseño de concepto:
Kenji Teraoka
Diseño:
Takaharu Masaki
Director de arte:
Shigemi Ikeda
Director de fotografía:
Tsuguo Ozawa
Director de sonido:
Yasunori Honda
Música:
Yoshikazu Suo
Co-planeamiento:
Genco Animation
Producido:
AIC
Co-producción:
Magic Bus, Shaft, Oniro.

VOCES:

Akari	Rio Natsuki
Anna	Akiko Yajima
Ayla	Yohko Sawami
Director	Koiji Nakada
Ichino	Aya Hisakawa
Jessie	Miki Ito
Kris	Tomoko Kawakami
Lahrri	Yuriko Yamaguchi
Ling-Pha	Tako Kawada
Mr. Miracle	Kazunori Ishitsuka
Mylandah	Akemi Okamura
Tanya	Aya Sakaguchi
Tomoe Midou	Mikki Takahashi

EL UNIVERSO

Tras la primera temporada de Gundam, muchos cabos quedaron sueltos, tales como el paradero de Char Aznable y la situación de las fuerzas federales y los Zion. Tras una prolongada pausa, Sunrise y Bandai volvieron a la carga con una serie de lanzamientos para la televisión, en formato OVA y en películas sobre la continuación de la historia de Yoshiyuki Tomino, muy a pesar de que algunas de ellas se realizaron sin la presencia del creador de la mítica saga. A continuación, y manteniendo el orden cronológico dentro de su propio universo, éstas son las secuelas que han mantenido viva la chispa de Kido Senshi Gundam por más de 20 años (no incluimos a Gundam 0080: War in the Pocket, la cual está en exhibición en Club Sugoi).

Mobile Suit Gundam The 08th MS Team (U.C. 0079)

Durante la Guerra de un Año, el teniente Shiro Amada de la Federación y la piloto Zion Ayna Sahalin quedan atrapados en el espacio profundo después de una escaramuza. Tras ingeniárselas para ser rescatados por sus respectivos bandos, surge entre ambos un lazo de amistad que los une, junto con la esperanza de volverse a ver. Días después, en la Tierra, Amada se convierte en el líder del octavo batallón móvil, comisionado a cortar el avance Zion a terreno federal. Tras afianzarse como el líder de su escuadra, Shiro se volverá a encontrar con Ayna del otro lado del cañón. Se dará un conflicto en el cual ambos deberán decidir entre su deber o su naciente amor.

Mobile Suit Gundam 0083 Stardust Memory (U.C. 0083)

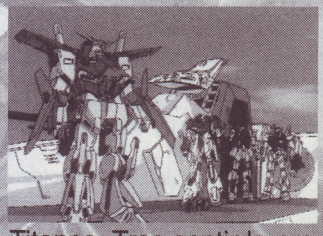
Años después de la Guerra de un Año, un grupo de excombatientes Zion, liderados por Anavel Gato (conocido como la "Pesadilla de Solomon" tras la cruenta batalla de la primera guerra), roba uno de los nuevos prototipos Gundam junto con una cabeza nuclear, con la idea de restablecer el poder que alguna vez tuvo el Ducado. Sólo el joven alférez Kou Uraki, con la ayuda del crucero Albion y los restantes prototipos Gundam, será capaz de enfrentarlo. Se inicia así una infernal carrera contra el reloj para salvar a la Federación de esta nueva amenaza.

Mobile Suit Z Gundam (U.C. 0087-0088)

Posterior a los hechos de Stardust Memory, la Federación crea a los Titanes, un grupo especial con la misión de descubrir los movimientos rebeldes en las colonias. Luego de un tiempo, sin embargo, sus acciones lo convierten en un grupo de terroristas legalmente justificados. En este entorno, el joven Camille Vidan encuentra al Mobile Suit RX-178 Gundam MKII, el cual roba tras ser atacado por los Titanes y luego huye hacia la nave Ahgrama, parte de un grupo en contra de los Titanes. La misión de Camille y el Ahgrama es desenmascararlos ante el gobierno de la Federación antes de que éstos aumenten su poder.

Mobile Suit Gundam ZZ (U.C. 0088-0089)

Después del enfrentamiento contra los Titanes, los sobrevivientes de la armada Zion intentan tomar la iniciativa a raíz de la supuesta baja en las tropas federales y la A.E.U.G. En el espacio, mientras el Ahgrama se reposta, el joven Judo Ashita se encuentra con un convaleciente Camille Vidan, herido después de la última batalla contra los Titanes. Tras sentir la presencia del joven muchacho, Vidan le pide ayudarlo a pelear contra el nuevo flagelo.



Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (U.C. 0093-0094)

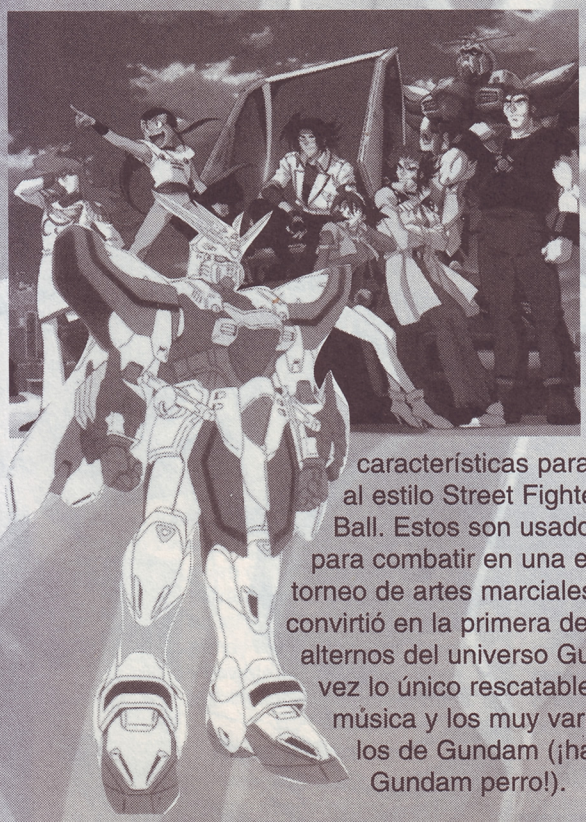
Habiendo desaparecido en Z Gundam, Char Aznable resucita al ejército Zion de sus cenizas y toma la iniciativa contra la Federación, en un intento por destruir de una vez por todas al gobierno terrestre. Para ello, suelta los asteroides fortaleza a la atmósfera terrestre en un salvaje contraataque, que sólo terminará con el enfrentamiento definitivo con su némesis Amuro Rey.

DE GUNDAM

Mobile Suit Gundam F91 (U.C. 0123)
Luego de un largo período de paz, las colonias de la Federación sufren el salvaje ataque de la misteriosa armada Crossbone Vanguard, la cual conquista un sector espacial a la vez y aniquila a las casi indefensas fuerzas de defensa federales. En estas circunstancias, Seabrook Arno y sus amigos se topan con una de las naves federales, que lleva consigo al nuevo Mobile Suit F91, la última esperanza de la Federación. Una vez reparado y rebautizado con el nombre de Gundam F91, Seabrook se convertirá en su piloto y se comprometerá en una guerra personal para recuperar su hogar.

Mobile Suit V Gundam (U.C. 0153)
Tras el enfrentamiento con Crossbone Vanguard, una ya debilitada Federación descuida la defensa de la Tierra, y es el Imperio Zanscare el que se encarga de tomar el poder, ello con la ayuda de su grupo de combate élite B.E.S.P.A. A ellos se enfrentan el Uso Ebing y el novedoso LM312V04 V (Victory) Gundam, junto con una recién formada escuadra de combate de la E.F.M. Al mismo tiempo, tratan de proteger al legendario Mobile Suit de caer en manos enemigas.

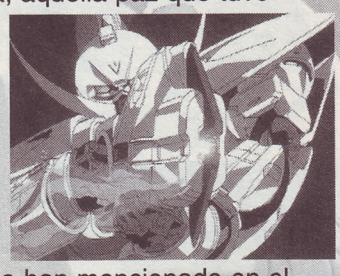
Mobile Fighter G Gundam
Después de culminada V Gundam, Sunrise cometió el error de hacer una serie Gundam sólo para propósitos mercantiles. Se estrenó así la serie de televisión Kido Butoden G Gundam. La trama es sencilla: cada colonia espacial posee un Gundam, cada uno con diferentes características para el combate, al estilo Street Fighter o Dragon Ball. Estos son usados entonces para combatir en una especie de torneo de artes marciales. La serie se convirtió en la primera de los mundos alternos del universo Gundam, y tal vez lo único rescatable de ella es la música y los muy variados modelos de Gundam (¡hay hasta un Gundam perro!).



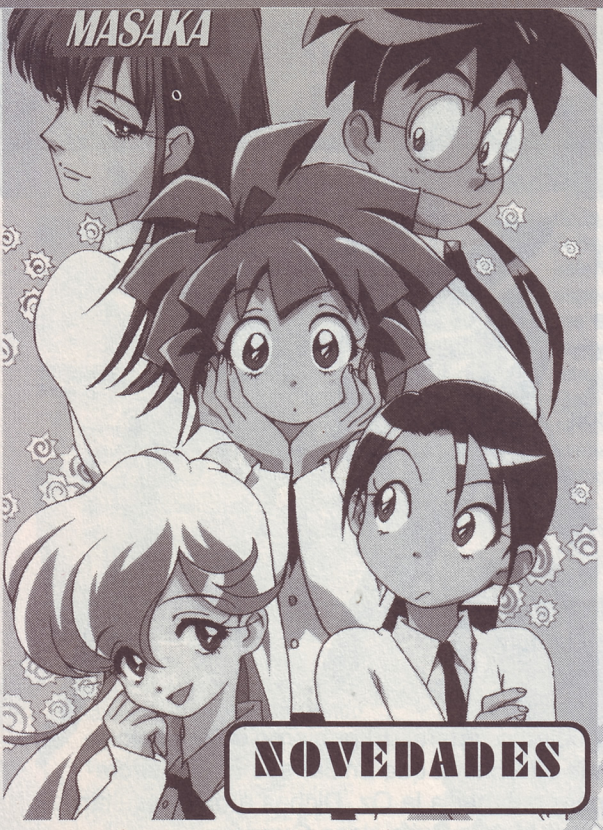
New Mobile War Chronicle Gundam Wing (A.C. 195)
La aparición de esta serie le cambió la cara a los "mundos alternos" tras el fracaso de G Gundam. Nos encontramos en A.C. 195, en donde el grupo élite de la Federación, llamado Oz, toma el control de las colonias y elimina cualquier oposición hacia el gobierno federal. El gobierno de las colonias no tiene más alternativa que enviar sus armas secretas a la Tierra para detener a la Oz. Dichas armas resultan ser cinco diferentes Mobile Suits clase Gundam.

After War Gundam X (A.W. 15)
Es la tercera de los mundos alternos, y para muchos el preludio a la recientemente estrenada Called Turn A Gundam, aunque ello aún está en debate. La historia se centra en un destruido planeta Tierra después de la llamada "Séptima Guerra Espacial", en la cual muchas de las colonias espaciales cayeron al planeta sin control. Es el año 15 del nuevo calendario, y los sobrevivientes del holocausto se recobran al descubrir en las ruinas parte de la tecnología perdida en la catástrofe. Garod Doran, un joven de 15 años, descubrirá, junto a un grupo de amigos, tres mechas abandonados hace 15 años. Estos tres mechas pertenecen a la virtualmente olvidada clase Gundam. Es así como Garod y su gente intentarán devolverle a un planeta Tierra, dominado por la anarquía, aquella paz que tuvo alguna vez.

Called Turn A Gundam
La última de las series de la legendaria saga, tiene nuevamente la Tierra como escenario, sin embargo, tiene elementos nuevos e innovadores. La temática de la historia, así como muchas de sus generalidades, ya se han mencionado en el Masaka 23. En nuestras próximas ediciones, ensayaremos en la medida de lo posible un análisis más extenso de cada una de las secuelas de Gundam.



R UNA HISTORIA MILENARIA

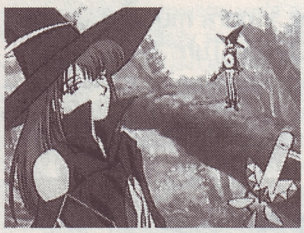


NOVEDADES

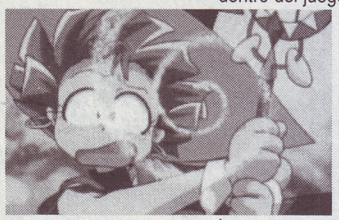
Mahou Tsukai Tai!, ahora en la TV

Hechizo de Amor

Con el mismo equipo de producción que en el formato OVA, la serie de T.V Mahou Tsukai Tai! salió al aire el 7 de julio de 1999 a las 7:00 pm por la cadena de televisión satelital Wowow, y brindó 13 hilarantes capítulos hasta su culminación el 6 de octubre del mismo año.

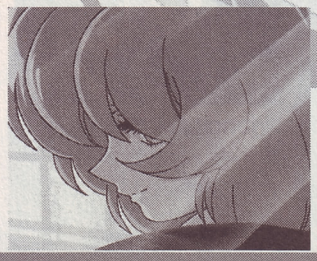


Cabe anotar que la serie de TV es una continuación directa de la OVA, es decir, donde acaba ésta empieza la serie de TV. Se inicia entonces con Sae y los demás tratando de hacerse cargo del árbol de sakura, originalmente la "Tsurigame" (la campana), para trasformarlo en simples flores de cerezo. En un momento de distracción, Sae (que inoportunamente piensa que el árbol sería más feliz estando en otro lado) activa su todavía incontrolado poder y hace que el árbol empiece a caminar en dirección de las afueras de la ciudad.

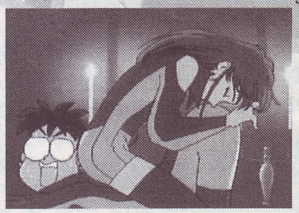


En la serie se profundiza un poco más la vida de todos los personajes (cosa que no se pudo dar en las OVAS). La atención ya no sólo se centra en Sae, sino también en los demás integrantes del grupo, así como en su faceta de estudiantes, miembros del club de magia, recientes héroes de la humanidad y su vida familiar.

Pero lo que sin duda llama más la atención desde el primer capítulo es la incursión de un misterioso personaje que aparece al final del primer episodio desde el árbol de cerezo. Parece estar muy impresionado con Sae y desde entonces la vigilará en secreto. ¿Cuáles serán sus intenciones? Poco a poco éste se le irá acercando, pues se inscribirá en su misma escuela, para desesperación de Takeo Takakura (quien aún no ha confesado sus sentimientos a Sae) y alegría de Aburatsubo (que sigue sintiendo la misma "cálida amistad" por Takeo).



Ahora bien, los que disfrutaron los 6 episodios OVA proyectados a través de las maratones de Club Sugoi notarán que los personajes en sí no han variado mucho: Sae sigue tan distraída y torpe como siempre, aunque no aparece con Jeff-kun amarrado a su escoba, pues se supone que, tras obtener un cierto grado de confianza al final del juego de OVAs, Jeff-kun, símbolo de esa confianza, ya no le es necesario. Sus sentimientos hacia su senpai nuevamente serán más que obvios, pero esta vez mostrará un mayor autocontrol. Sobre Takeo Takakura, se puede decir lo mismo: es decir, son dos las obsesiones que lo marcan: la magia y las chicas, y seguirá acosado por constantes fantasías. Es más, algo que caracteriza a "Mahou" y fue uno de sus principales atractivos en las OVAs, es "The show of Takakura", es decir, sus pervertidas alucinaciones con sus compañeras del club de magia y las muchas maneras en que él podría involucrarse con ellas dentro de situaciones "picantes". Akane Aikawa tampoco ha cambiado: es la misma chica sexy y atolondrada, y ahora relativamente famosa debido a los sucesos relacionados con la campana. Quien tampoco ha cambiado es Miyama, quien aún será el "enemigo natural" de Takeo, aunque ahora ya se sabe que en el fondo había estado enamorada de Takeo desde su infancia -claro, sin admitirlo nunca-. Por su parte, Nanaka Nakatomi seguirá enamorada de Aburatsubo y, como ya dijimos, éste mantiene esos "sentimientos extraños" por Takeo. Este triángulo amoroso fue uno de los que más enredos cómicos trajo dentro del juego de OVAs original.



Ahora, junto a los personajes originales, aparecerá también un nuevo cargamento de otros, que, siguiendo la dinámica de Mahou Tsukai Tai!, serán de lo más peculiares. Se dan cita varios miembros de las familias de los integrantes del Club de Magia, entre ellos la hermana menor de Takeo Takakura, llamada Kiko; Akiko Aburatsubo, madre del más que polémico vicepresidente del Club de Magia, quien gusta de vestir de manera sensual y colmar de besos a su adorado hijo, para gran incomodidad de éste (el parecido entre ellos es escalofriante); Naoko Nakatomi, progenitora de Nanaka y aficionada a los trabajos de agricultura, por lo que su vestimenta a veces no es de las más apropiadas; y junto con ella Naoki, su otra hija y hermana de Nanaka. También aparece Satekko Aikawa, madre de la sexi muchachita y bastante despreocupada, tanto maternal como personalmente; y por último, Ei Sawanoguchi, padre de Sae, a quien basta ver para darnos cuenta de a quién salió Sae; y claro, la hermana mayor de Sae, que ya habíamos visto en el juego de OVAs original. Mención aparte merecen Michiko Mikote, Madoka Mashiko y Hikaru Hirasaka, miembros del no autorizado "Comité de Protección y Seguridad del Bello Aburatsubo". Estas abnegadas chicas son las que lo protegen de las constantes arremetidas de sus "fans". Al parecer, ahora el equipo de producción está sumamente dispuesto a presentar a un Aburatsubo más varonil que en el OVA, debido a su asunto pendiente con Nanaka. ¿Es que acaso Aburatsubo volverá del "lado oscuro" y concretará algo con Nanaka? (si deseas más información acerca del juego de OVAs original, puedes consultar el resumen aparecido en la revista Sugoi 12).

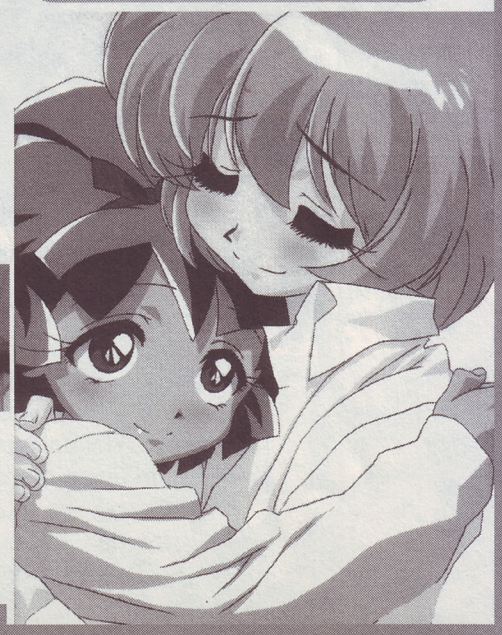
En conclusión, cualquier aficionado que haya visto las OVAS originales no puede perderse esta serie. Y si no la has visto, no hay problema: después del primer episodio la serie de TV se independiza del formato original.

Ficha Técnica

Director de diseño: Junichi Satou
Estructura de series: Chiaki Konaka
Diseño de personajes: Ikoku Itou
Producción de animación: Mad House, Staff Triangulo, Bandai Visual

Seiyuus

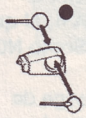
Sae Sawanogushi: Hiroko Konishi
Nanaka Nakatomi: Mayumi Iizuka
Takeo Takakura: Masaya Onosaka
Ayanojo Aburatsubo: Takehito Koyasu
Akane Aikawa: Junko Iwao

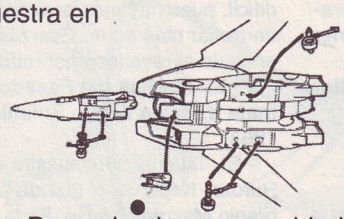


MASAKA HOBBIE

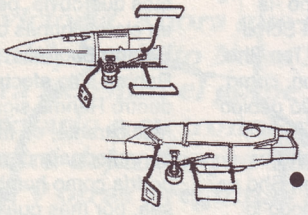
Luego de haber ensamblado el fuselaje del VF-1J armaremos la cabeza, teniendo especial cuidado con las antenas. Las decisiones vendrán después, porque muchos de los modelos -en especial los aviones y los automóviles- vienen preparados para tener dos o tres acabados finales. Como ejemplos están algunos modelos de camionetas que vienen con la opción de terminarse en su forma de camioneta abierta o cerrada; en este caso, el modelo de muestra es uno de ellos. Aquí tendremos dos opciones básicas para terminarlo: una es la versión en vuelo -que será montada sobre la base que viene como un accesorio opcional y por lo tanto no requerirá llevar pegados los trenes de aterrizaje y el Gunpod- y la otra, que será la versión aterrizada de la nave que sí necesitará los trenes y el Gunpod. Incluso podemos combinar ambas, es decir, uno podrá elegir la forma final de cómo queremos ver a nuestro del modelo terminado. Luego de hacer la elección, continuaremos con el ensamblado pegando los trenes de aterrizaje o sólo las cubiertas. Posteriormente, armaremos los racimos de los misiles para montarlos bajo las alas. Una vez que nuestro modelo esté totalmente ensamblado, vendrá una de las fases más delicadas y minuciosas del proceso: el pintado. Aquí nos detendremos un momento para explicar brevemente qué debe tenerse en cuenta si aspiramos a que nuestro modelo se vea fiel al original. Aunque en el manual de instrucciones vienen detallados los códigos de los colores, éstos pertenecen a una marca determinada, o sea, los códigos de los colores no son universales sino que cada marca los cataloga según su criterio. En este caso, las pinturas que recomienda el manual pertenecen a la marca Gunze Sangyuo Suisei, rótulo que no está disponible en el Perú y por lo tanto hace imposible cualquier búsqueda. Sin embargo, lo que sí existe son las tablas de equivalencias. Por ejemplo, los códigos de las pinturas para el VF-1J son, H3, H12, H18 Y H21, y sus equivalentes en la marca Model Master son Insignia Red, Flat Black, Gun Metal y Semi-Ghost White. Éstas tienen como disolvente el agua común y corriente, así que no tendremos muchos problemas mientras no seque, porque eso sí: si se secan, ya no se podrán disolver de nuevo.

Arme la cabeza como se muestra en la figura



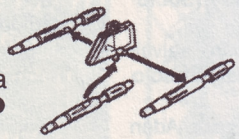


Pegue la pieza ensamblada y la nariz al fuselaje



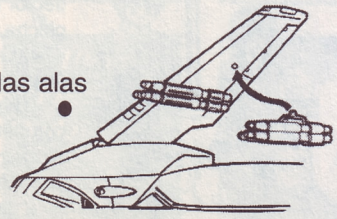
Quien desee armar la versión en vuelo no debe usar los trenes de aterrizaje, sólo las cubiertas

Ensamble 4 piezas de la misma manera

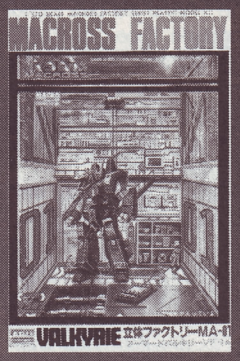


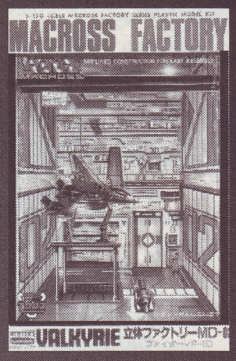
* Los misiles deben ensamablarse en paralelo

Monte los misiles en las alas como se muestra



(Continuará...)



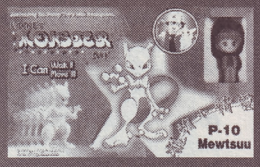


MACROSS FACTORY

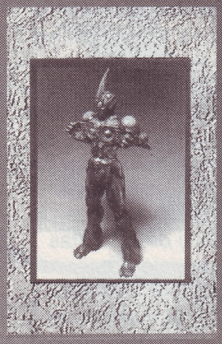
Talleres de mantenimiento de la película "Macross: ¿recuerdas el amor?" (modelo armable, compatible con modelos a escala 1/170)

$17,50 c/u

NAVE DE COMANDO ZENTRAEDI
Modelo armable de vinil
$17,50



Pokemones
Modelo armable (c/s cuerda)
S/. 12,00



GUYVER

Modelo especial de PVC (DIFICULTAD AVANZADA)
US$ 29,50

Si deseas divertirte con este hobbie, cualquiera de estos modelos te puede servir. Todos disponibles en Librería Sugoi

Mes a mes tratamos de resolver las inquitudes de todos nuestros socios. Pero eso no significa que lo sepamos todo acerca del manga y el anime. Si piensas que nos hemos equivocado o si puedes ampliar nuestras respuestas, hazlo y tu comentario será publicado con tu nombre.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

-¿Qué dice en la advertencia al principio de Kare Kano? (Socio No 1041)

- Bueno, esto lo han preguntado mucho así que vamos a responderlo. Dice: "Atención: cuando vea animación para TV, prenda las luces de la habitación y no se acerque demasiado a la pantalla. Tenga cuidado". Servido, chicos, para eso estamos.

- ¿Por qué se pone el tipo de sangre en la descripción de los personajes? (Socio No 410)

- Es una clasificacion de la personalidad de acuerdo con el tipo de sangre. Los japoneses la utilizan mucho para ver cuán compatibles pueden ser entre ellos. Es decir, vendría a ser el equivalente de nuestros signos zodiacales.

- ¿Cuál es la filmografía de Tenchi Muyo!? (Socio No 983)

- El universo de Tenchi Muyo! es particularmente complejo por la gran cantidad de títulos y las varias líneas argumentales de la historia. Cruzando los dedos para no enredarlo más de lo que de por sí ya es, va más o menos así: Luego de Tenchi Muyo!, OVA de seis episodios que da inicio a todas las historias, saldría Tenchi Muyo! Sound File, que como su nombre lo indica es un musical. Side History Tenchi Muyo - Mihoshi Space Police, OVA, de un solo episodio, narra una aventura indepediente de la torpe policía Mihoshi. Aquí aparece por primera vez Kyone, la cual nunca participará en las OVAs. Luego tenemos a Pretty Sammy (OVA de dos episodios, un musical y una serie de 26 episodios). Esta historia es totalmente ajena al universo de Tenchi Muyo! y sólo se parece porque tienen los mismos personajes. Aquí, Sammy será una Magical Girl (muy a lo Sailor Moon), Tenchi será su hermano mayor y las demás sus compañeras de colegio. Retomando la historia, viene Tenchi Muyo! OVA 7 - La noche antes del festival, la cual sirve de vínculo entre los primeros seis episodios OVA y los que vendrían después; nadie sabe por qué se llama La noche antes del festival, pues en ella no aparece ningún festival (?). Por último, viene la continuación de las OVAs de Tenchi Muyo! originales hasta el episodio 13. La primera encarnacion de Tenchi Muyo! en la TV se llama igual y tiene 26 episodios, y cuenta de una mejor manera la historia de las OVAs. Luego tenemos a Shin Tenchi Muyo, la segunda serie de TV, también con 26 episodios y que cuenta una historia totalmente distinta de las anteriores. Después vendrían tres películas que siguen la continuidad de la primera serie de TV. Éstas son: Tenchi Muyo in Love, un viaje al pasado de Tenchi para evitar la muerte de su madre y así cambiar el futuro; luego está Manatsu no Eve (Preludio de verano), donde aparece una supuesta hija de Tenchi llegada del futuro, y Tenchi Muyo in Love 2 - En memoria de Haruna, titulada al inglés como Forever Tenchi, en la que el espíritu de una antigua amante de Yosho despierta y trata de llevarse a Tenchi a una realidad alterna creada con recuerdos falsos. A esto habría que agregar el manga de Hitoshi Okuda, que trabaja por encargo, conecta con las OVAs y lleva ya 10 compilaciones, así como una amplísima bibliteca de CDs y CD dramas, empezando por la colección de la música de Tenchi Muyo! recopilada en diez CD... ¿Te perdiste?... No te preocupes, vamos a preparar un informe central en Masaka para poner en orden y con más claridad este laberinto.

- ¿Por qué el uso constante de la estrella de David (estrella de seis puntas) en diferentes animes? (Socio No 1568)

- Este signo ha sido usado por muchas culturas y se asocia a lo místico (por si acaso, el David al que se hace referencia es el de las escrituras hebreas, o sea, pre cristianas). En el anime se la usa simplemente como parte de la ambientacion y del escenario. Si el tema tratado es místico, aparecerá por ahí alguna estrella de David; si vemos una película en el desierto, tendremos coyotes; si es una selva, habrá leones, y si es una pelicula en una ciudad como New York, tendremos grafitis.

- ¿Hay serie de Jubei Ninpocho? (Socio No 2664)

- No, no hay más de Jubei Ninpocho -la misma que pasó al inglés como Ninja Scroll-. Algunos confunden la pelicula Makai Ten Sho, que se tradujo como Ninja Insurrection, como una segunda parte de Ninja Scroll, ello debido a que su protagonista principal también se llama Jubei. El Jubei de Jubei Ninpocho es ficticio, mientras el Jubei de Makai Ten Sho se basa en un personaje historico. Tampoco lo confundamos con "El legendario espadachin - Berserk", una reciente y muy sangrienta serie de TV de samurais, ni con su personaje principal, Gatsu.

- ¿Por qué no pasan algún capítulo de Sailor V? (Socio No 2201)

- En cuanto a Code Name Sailor V sólo existe el manga, compuesto de tres tomos. No se ha hecho animación de esta idea previa de Naoko Takeuchi de lo que sería su obra culminante, Sailor Moon.

- ¿Qué dice el kanji de Iwanbo? (Socio 2097)

- Se lee "ebisu" y significa bárbaro, salvaje.

- ¿De qué planta es la hoja del símbolo del Nerv? (Socio No 1917)

- Es una hoja de parra, de ésas que Adán uso para taparse "salva sea la parte".

- ¿Por qué cuándo los profesores castigan a sus alumnos y los sacan del aula, éstos quedan en el pasillo cargando unos baldes con agua? (Socio No 1679)

- Es obvio que se trata de un castigo, pero con una refinada malicia. Los baldes están llenos de agua hasta el borde, y el alumno debe mantenerse en posición erguida, pues si llega a derramar un poco del agua del balde, el tiempo de castigo aumentará. Ahora bien, mantener suspendidos los dos baldes se vuelve cada vez más agotador conforme pasa el tiempo, y reiniciar el castigo luego de derramar agua es mucho más difícil, pues hay más posibilidad de rendirse y derramar más agua. Este plan puede tener anulado al revoltoso por mucho tiempo.

- ¿En Huellas del Pasado OVA 4, el que mata a Hie es acaso Shishio? (Socio N0 1963)

- Sí. Tal cual nos muestra el manga de Rurouni Kenshin, el que da fin al traidor es el propio Makoto Shishio. En la OVA se puede pensar que es Katsura quien termina con Hie, pero la diferencia en sus sombreros nos indica que realmente es Shishio. Por otro lado, ya sobre la parte final de la cuarta OVA podemos ver a Kenshin recostado sobre su espada en compañía de otros samurais en un cuarto oscuro. Esta parte pertenece a la película "Réquiem por el patriota de la Restauración" y es la parte previa al infeliz ataque de Gentatsu, que le costaría la vida a manos del destajador.

- ¿Influye la transformación de Ranma en su personalidad masculina? (Socio No 2290)

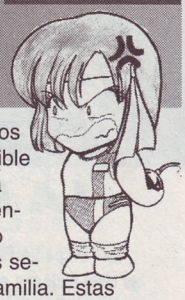
- No. Quizás para muchos esta pregunta sea más que obvia, pero la utilizaremos para dejar en claro algunas cosas que se han dicho de Ranma Saotome. Por un lado, la maldicion de Ranma sólo afecta a su cuerpo, es decir, por dentro Ranma sigue siendo el mismo machista recalcitrante; es más, aprovecha su condicion de mujer para darse algunos gustitos que no podría como hombre, como comer helados. O sea, por más que Ranma mujer se vea asediada por los chicos, JAMÁS pasará algo entre ellos. Esta condicion sólo se usa para fomentar lo que se conoce como comedia de situación, y vaya que se presta para enredos jocosos. En el medio externo, se acusa a esta serie de fomentar la ambigüedad sexual, pero no se dice que no sólo Ranma se transforma en mujer, sino también su padre Genma se transforma en oso panda, Shampoo se transforma en gata, Ryoga se transforma en cerdito y Moose se transforma en un pato con anteojos. A ver, ¿por qué no la acusan de fomentar la ambigüedad de saber si uno es un panda, un pato con anteojos o un gato? Sencillo, eso no vende. Ranma 1/2 es un comedia absurda, sello característico de Rumiko Takahashi, su creadora. La comedia radica justamente en el absurdo de convertirse en otro ser. Pero no nos preocupemos por lo que pueda decir un pequeño sector de la siempre torpe prensa chicha de este país.

- ¿Qué es exactamente Digimon? (muchos socios)

- Digimon o Digital Monsters es un competidor de Pokémon allá en Japón. Actualmente supera los 40 capítulos y ya se prepara su primera película. En esta parte del planeta, la poseedora de los derechos de esta serie es FOX, la cual todavía se lamenta de haber

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- ¿Por qué el Rey Rojo, teniendo varios consejeros, no pudo curar a su caballo, aunque sea con DENCORUB? (Socio No 1121)



rechazado los derechos de Pokémon. Digimon se transmite por la señal de Fuji TV los domingos a las 9:00 a.m. La historia comienza con un grupo de niños que son transportados a un mundo desconocido desde un campamento tras un extraño fenómeno ambiental. Así, el protagonista, Taichi, y seis de sus amigos, llegan a la isla Fire, donde conocen y empiezan a relacionarse con los habitantes del lugar, llamados Digital Monsters. Algunos serán amistosos con los niños y otros los atacarán. Mientras los niños tratan de encontrarse en la gran isla, irán trabando amistad cada uno con algún Digimon hasta reunirse todos, acompañados a su vez de sus Digimon, los cuales tienen nombres terminados en "mon".

- ¿Algunas de las traducciones que hacen son verdaderas? Por ejemplo, en Kare-Kano, ¿la protagonista de verdad habla de Ricky Martin? (Socio No 613)

- Todas nuestros subtítulos siguen un exigente proceso de traducción y luego otro de adaptación y estilo. Dicho proceso es muy importante, pues nos permite gozar al máximo de los diálogos de nuestros personajes favoritos. En lo que respecta a Yukino, no mencionó a Ricky Martin, sino a Hideki Saiyo, ni tampoco a "La vida loca", sino a "Boomerang", ambos cantante favorito y tema favorito respectivamente. Lo que ocurre es que aquí se usó una técnica de traducción llamada modulación. Hideki es un cantante muy popular en Japón, y "Boomerang" uno de sus éxitos. Sin embargo, haber dejado tal cual ambos términos no habría tenido efecto alguno en nuestra audiencia, pues nosotros no los conocemos, así que se recurrió a términos equivalentes dentro de nuestra realidad. Así, al oír "Ricky Martin" y "La vida loca" no sólo nos reímos, sino también entendemos inmediatamente a qué se refería Yukino. Traducir bien no es simplemente buscar significados, es una ciencia y un arte.

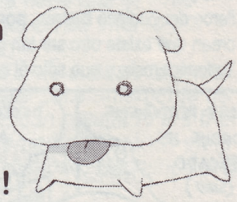
- ¿Cuál es la filmografía de KOR? (Socio No 2987)

- La filmografia de Kimagure Orange Road se divide en una serie de TV de 48 episodios, una OVA de 8 episodios y 2 peliculas.

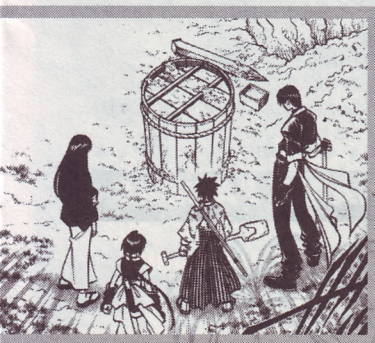
- ¿Cuál es el argumento de Blue Seed? (Socio No 905)

- Blue Seed está basado en una obra original de Yuzo Takada, el cual nos tiene acostumbrados a historias llenas de monstruos y una bien adaptada mitología. Blue Seed nos cuenta la relación de los seres mitológicos, como los demonios y los onis, con seres que siempre han compartido el mundo con la humanidad, mitad vegetales y animales llamados Aragamis. Al morir los seres humanos, liberan una pequeña energía, pero en el caso de las hijas de la familia Kushinada, es tan grande la energía liberada que manda a dormir a estos seres por mil años. Los seres humanos aprenden esto y cada mil años sacrifican una hija virgen de esta familia. Ya en la actualidad y estando cerca el momento del nuevo sacrificio, la familia Kushinada registra una anormalidad: nacen gemelas en su seno y eso crea grandes problemas. Por un lado, el poder de la sangre se separa en ambas y esto rompe el sello que apresaba a los Aragamis, quienes hábilmente se apoderan de la hermana mayor, y buscan eliminar a la menor, quien es la heroína de la serie, Momiji. Al mismo tiempo, los Aragamis buscan un ser compatible con ellos para ser guardián de la hermana mayor de Momiji, y lo encuentran en un pequeño llamado Kusanagi, al cual le insertan seis semillas y luego matan a toda su familia. Estas semillas son la esencia de los Aragamis y, al ser colocados en humanos, les dan poderes sobrenaturales. Sin embargo, Kusanagi se enamora de su protegida, a quien debe cuidar sólo hasta que los Aragamis estén listos para matarla ellos mismos. Ante ello, Kusanagi se rebela y parte en busca de Momiji para matarla y, con la liberación de la energía de ésta, poner en estasis a los Aragamis y así rescatar a su hermana. En este primer encuentro, un Aragami la atacará, y para evitar su muerte, Momiji recibirá una semilla que la ayuda a regenerarse. Kusanagi se convertirá finalmente en guardián de Momiji, quien a su vez desarrollará diferentes poderes, entre ellos la capacidad de detectar la presencia de estos seres. La situación se complicará cuando la hermana de Momiji se pase al lado de los Aragamis y se le asigne un nuevo guardián, que tendrá más semillas que Kusanagi.

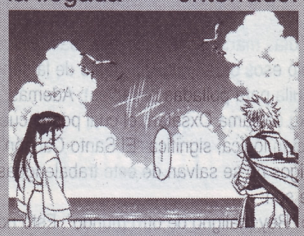
¿Saben quién responde las preguntas? Pues yo... ¡PERO PERO!

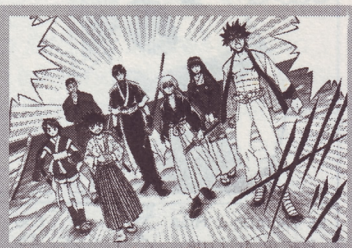


La Muerte de Kaoru (2da parte)

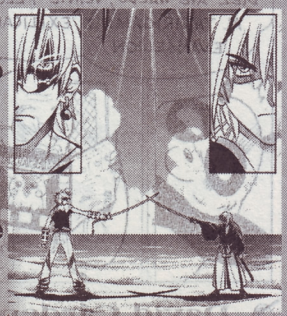


Como dijimos en la edición No 23 de MASAKA, la llegada de Aoshi y Misao da un vuelco a la situación. Aoshi, un hombre muy suspicaz, comenta que siendo para Enishi un hecho tan importante su venganza, es poco "grandioso" que ésta sea sólo dejar que Kenshin encuentre a Kaoru muerta y él no esté presente para gozar del momento, por lo que tiene serias sospechas. Al constatar Misao que es inútil tratar de hacer reaccionar a Kenshin, entonces Aoshi, Megumi, Misao y Yahiko parten de noche rumbo al cementerio a comprobar la sospecha de Aoshi. Una vez allí, profanan la tumba de Kaoru y al destapar el ataúd la encuentran impoluta. Ante el horror de todos, Aoshi desenvaina y atraviesa a Kaoru, y luego extrae un montón de cables de dentro de la delicada muñeca de Kaoru que habían enterrado. Van a pasar varios enfrentamientos y situaciones antes de que por fin se pueda juntar a todo el grupo, incluyendo a Kenshin, para ir a salvar a Kaoru. Ella se encuentra secuestrada por Enishi en su isla privada, comprada con el dinero del tráfico de armas.





Kenshin, antes de partir, tendrá un sueño con Tomoe, el cual lo reconciliará con la vida y le permitirá salir en busca de Kaoru. Una vez en la isla, el grupo se enfrentará a los secuaces de Enishi hasta que se realice el esperado encuentro. En la playa de la isla, Enishi Yukishiro y Kenshin Himura se preparan para resolver su problema peleando.



Code Name: Oso Panda

¿Les comenté que el Oso Panda entró en una secta religiosa? ¿Ah, no?... Bueno, vean lo que anda escribiendo nuestro amiguito...

LA HISTORIA NEGRA DE TODO LO QUE NO NOS GUSTA

La compañía Bik Shueisma Animeishion es una de las más exitosas en China, Japón, Korea y parte del Vaticano. Es además la creadora de la mayoría de dibujos animados que se transmiten en el ámbito mundial, tales como Los Thundercats, Los caballeros del Zodíaco, Senky, Sailor Moon, ¡Oh, qué vida de perros!, La pequeña Lulú, etc. Dicha firma ha sido gestora del dibujo animado de mayor éxito en relación con sus haberes, pues le ha dado y le sigue dando millonarias ganancias (cuando a nosotros sólo nos atracan cuando vendemos lotes separados para el cielo, qué envidia). Con esta base en mente, hablaremos del famosísimo Dragon Ball. ¿Quién no ha escuchado hablar de este dibujo animado?, que por cierto ha atrapado a miles de niños a nivel mundial, incluso a adolescentes y jóvenes. Pero, ¿por qué está sucediendo esto? ¿Será porque es una serie bonita, entretenida y con gran fondo moral? ¡NO! Lo que pasa es que la compañía en cuestión tiene a Satanás como accionista mayoritario, pues los creadores de los diferentes animes antes mencionados hacen pacto con el diablo.

Ahí tienen a Moon-Ra, de los Thundercats, que incita a nuestros niños a creer en dioses paganos. Los caballeros del Zodiaco buscan, por su lado, que los niños crean que existe otro ser tan grande como el Supremo Todopoderoso, y que sólo él es capaz de desafiar a la muerte. Senky nos enseña a cada momento el Pentágono y la Huija (con la que se llama al cuco). Sailor Moon, unas niñas en faldas subidamente indecentes, luchan por el amor y la justicia. ¿Lo ven? Luchan por lograr que "hacer el amor" sea algo libre y sin tapujos... ¡Otro Sodoma y Gomorra!, un lugar en el que puedan calmar la ebullición hormonal de sus adolescentes cuerpos con el primer enmascarado con capa que les ofrezca una rosa. Díganme, ¿eso es para niños?

David Cárdenas

Volviendo a Dragon Ball, decíamos que sus creadores van todos los años a una colonia llamada Milk, situada al sur de China, en donde se guasquean hasta las 7 de la mañana (y sin invitar). Ésta se caracteriza por que todos sus habitantes son brujos, hechiceros, espiritistas, huachanos, mentes gemelas, y demás. Es una colonia con el mismo Satanás de alcalde, a la cual sus creadores van para pedir por el éxito de sus dibujos y ofrecen al maligno un sacrificio de cinco pero-perros y 3 gatos tuertos. Aparte, sus vidas le pertenecen al gobierno (o al diablo, que es lo mismo).

Tomando como ejemplo el mencionado, usted sacará sus propias conclusiones luego de informarle el significado de algunas palabras:

Dragon Ball.- Significa "La bestia está en venida. Casi llega. Está por allí. Ya llegó".

Aquí sobresale un excelente peleador de artes marciales llamado Kakaroto, que quiere decir: "Ya le perteneces al diablo, compare". Éste pertenece al mundo de los sayayinos; en algunos lugares orientales, a los endemoniados o poseídos por la nueva ola (o la chin-chin manía), se les llama sayayines.

Damos algunos significados de los ataques:

Hame Hame Ha.- Ésta es una palabra que los espiritistas chinos utilizan cuando entran al baño a echar por la taza de porcelana el asunto que ya te habrás imaginado, palabra que los llena de poder para el empuje final.

KayOken: es una poderosa fuerza maligna que el diablo les da a los espiritistas chinos cuando quieren ascender a un nivel más alto (gerente o vicepresidente en la mayoría de los casos). Para tal fin, el condenado deberá retirarse por 6 días a un lugar apartado y solitario con su pata el diablo, de modo que ambos puedan estar más sólitos y juntitos y, bueno, pase lo que tenga que pasar (algo tienen que dar por ganar un ascenso, ¿no es verdad?).

Ya se explicó todo el rollo de que en Milk se reúnen y bla, bla, bla, pues ése precisamente es el nombre de la esposa de Goku. Es en este lugar donde los brujos se reúnen los días martes y viernes para realizar sus ritos ocultos (sólo esos días, ya que el resto de la semana el sitio se alquila para polladas bailables). Además, el suegro de Goku se llama Oxsatan, el cual posee cuernos y, por asociacion lógica, significa "El Santo Cachón".

Sus amigos no se salvan de este trabalenguas verbal, que son:

Piccoro: o "Rey maligno de otro mundo". Esto nos dice que el infierno es un lugar espléndido (pero sólo en invierno, porque en verano hace un calor de la ...).

Ten Shinman: Es el nombre de un demonio de los brujos, el cual está presente en todo lugar y los protege día y noche las 24 horas, hasta en Fiestas Patrias, Navidad y fin de año. Por tal razón, tiene tres ojos con los cuales ve todo (ya sabes, ponle doble seguro al baño).

También encontramos algunos nombres de dioses o maestros, los cuales mucho tienen que decir:

KAIOSAMA: MALDAD ETERNA.
KAMISAMA: INFIERNO ETERNO.
ENMASAMA: PECADO ETERNO.
REY YOMMA: TODO LO ANTERIOR JUNTO Y ENCIMA ETERNO.

Se habla del famoso planeta Hame Kusein. Si nos remontamos a su origen etimológico, de cuando Confucio decía que 2 más 2 era 5, esta palabra significaría "lugar tormentoso" (lugar con muchas lluvias y humedad excesiva, no recomendable para pasar vacaciones).

El dragón se llama Shairon, antiguo demonio que se robaba el trago desde la antigüedad.

En fin, estas series son de mucho peligro para aquellas personas que las vean, ya que es Satanás quien se manifiesta cuando las pasan: en este mismo momento, zas, se aparece al lado. ¡¿NO LO VEN?! ¡ESTÁ AHÍ, TENGA CUIDADO!. ¡NO, NO SE VOLTEE, NOOOOOO!.

Disculpen, un lapsus. Decía que estas serie envenenan a la gente con sus claras connotaciones, inyectando maldad, espíritu de pelea, mentira y cosas negativas para todo aquél que las vea.

Ahora, la gente que va a ver sus películas no se percata (por estar en pleno chape y chape) de que al inicio de ellas sale un flash con una luz potente de la cual la gente ni se da cuenta (pero nosotros nos dimos cuenta, o sea que no somos gente). Este flash es un recurso subliminal ampliamente utilizado por las compañías chinas para que la gente quede impactada con la película y quiera volver a verla una y otra y otra y otra y otra y otra vez; se crea así una adicción en los niños y de paso deja a los padres misios para poner plata en nuestras alcancías, maldita sea. Fin.

Para la próxima edición, "La historia negra de Pokémon" (y para la siguiente: "La historia negra de lo que venga después"). Cómprela antes de que se agote.

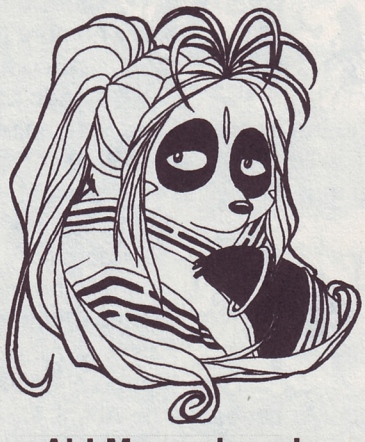
NOTICIAS

Los días 26, 27 y 28 de noviembre se llevará a cabo el congreso de jóvenes titulado "Cómo evitar que te vendan medias con hueco". Inscribirse con anticipación. Vacantes limitadas. Cualquier consulta con el director (y si lo encuentras pásame la voz, que ya me debe cinco quincenas).

RECITAL MUSICAL

El sábado 30 de febrero se realizará el esperado recital de música criolla combinada con el más puro jazz clásico de la puna. Pasa la voz.

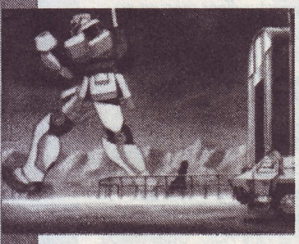
GALERÍA DE PANDAS

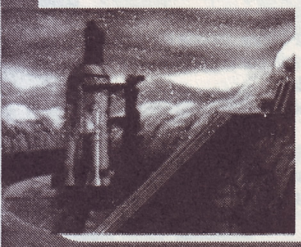


Ah! Megamipanda

Sinceramente, espero que el Panda se cure pronto de su sobrexposición al fanatismo (si, sé que mentir es un pecado). Y mientras tanto, disfruten de uno de los primeros pandas disfrazados que David Cárdenas ha preparado.

War in the Pocket OVA ep. 1





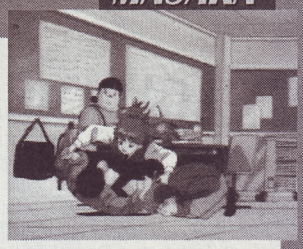
En la Antártida, un escuadrón del Ducado de Zion intenta incursionar en una base de la Federación Terrestre para obtener o destruir cierto cargamento. El equipo Cyclops, liderado por el capitán Steiner y secundado por Andy, Garcia y Misha, alcanza la base enemiga y elimina la poca resistencia de los GM federales. Una vez superadas las defensas, Andy descubre un transbordador que lleva consigo el ansiado cargamento. Intenta detenerlo desesperadamente pero sin éxito; la misión queda arruinada y él paga el precio con su vida.

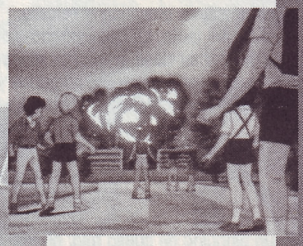
Días después, en la colonia espacial Side 6, Al, Chay y Telcot, tres niños de la escuela primaria de la colonia, conversan acerca de la guerra entre los Zion y la Federación. En ese momento, un orgulloso Chay enseña a sus amigos la insignia de la Federación. No obstante, su conversación es interrumpida por Dorothy, una de las niñas de su salón, quien les reprocha el gustarles algo tan tonto como los Mobile Suits. Aun así, no tiene tiempo de decir nada más, pues los chicos le intentan cerrar la boca a la fuerza.

Después de clases, Al se dirige al puerto espacial de la colonia y lleva consigo su cámara de video para hacer algunas tomas de los Mobile Suits de la Federación. Como su padre trabaja en el puerto espacial, Al puede entrar sin problemas pese a ciertas restricciones. Éstas no le impiden tomar algunas fotos de un transbordador que acababa de llegar. Sin embargo, no logra ver ningún Mobile Suit antes de ser descubierto y echado del lugar.

Ya de regreso en casa, Al se encuentra accidentalmente con Christina McKenzie, la cual solía cuidarlo cuando era un bebé y ahora es parte de las fuerzas federales. Por cosas del destino, sus órdenes son quedarse en la colonia por un tiempo. Ese momento lo aprovecha para visitar a su familia, la cual vive al lado de la casa de Al.

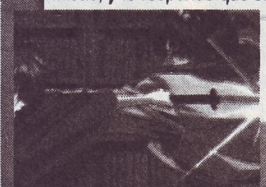
La mañana siguiente, Dorothy se jacta de la insignia que Chay trajera el día anterior al mostrarle todas las insignias de la Federación que ella compró en la tienda. Sin embargo, la broma se interrumpe bruscamente al producirse una explosión en el centro de la ciudad; los chicos se percatan de que es una batalla entre la Federación y las fuerzas Zion. Siguiendo la pista de un dañado Zaku, Al encuentra al derribado Mobile Suit Zion en el parque; pero al querer revisarlo, termina en el lado equivocado del arma del piloto Zion.



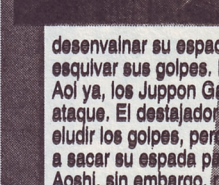


Rurouni Kenshin TV ep. 50-51

Es el momento de cumplir una promesa. Al estar frente a Aoshi, Kenshin intentará persuadirlo de que no vale la pena luchar y más bien debe volver al Aoi ya. Esto le responde que ya no significan nada y sólo quiere obtener el título del más fuerte en memoria de sus compañeros muertos por Kanryu; le recuerda además la promesa de que volverían a luchar. Kenshin recuerda su promesa y también la que le hizo a Misao, y le responde que sí le prometió luchar, pero no con el Aoshi de ahora, sino con el de antes.



Aoshi se impacienta y se lanza al ataque, pero Kenshin se niega a desenvainar su espada y sólo se limita a esquivar sus golpes. Mientras tanto, en el Aoi ya, los Juppon Gatana comienzan su ataque. El destajador logra en un comienzo eludir los golpes, pero luego se ve forzado a sacar su espada para salvar la vida. Aoshi, sin embargo, recrimina al Battousai de por qué no pelea como debe ser; él le responde que no es necesario, pues si bien el filo está invertido, lo vencerá, y le advierte que utilizará su máxima técnica. Esto lo aprovecha Yumi para mandarle un mensaje en clave morse a Shishio en el cual le revela las técnicas del Battousai. Shishio ordena entonces a Soujiro que se prepare para la lucha. Este sólo espera que gane Himura para poder completar el duelo que dejaron pendiente en la aldea Shingetsu.



Entretanto, Kenshin inicia su duelo con Aoshi aplicando el Amakakeru Ryuu no Hirameki, con lo que Aoshi cae finalmente derrotado y queda meditando sobre el curso que ha tomado su vida. Por su parte, los Oniwabanshu pelean contra Iwambo, quien se muestra muy superior. Misao, Kaoru y Yahiko descubren que Kamatari es en realidad hombre, lo que les causa una indescriptible sorpresa. Yahiko decide entonces que él peleará solo contra Henya y lo vencerá. No obstante, el Juppon Gatana utiliza una técnica totalmente diferente: toma vuelo y lo ataca arrojándole explosivos desde el aire.

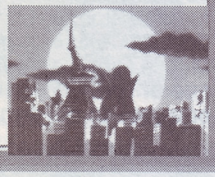
Cowboy Bebop TV ep. 10-11

Camino de Ganímedes, Jet se ve asaltado por el recuerdo de Arisa, quien tiempo atrás lo abandonara. Un viejo compañero de Jet -ahora jefe de policía, llamado Donelly- le dice que puede encontrarla en el bar "La Fin". Mientras Spike y los demás entregan su captura para cobrar la recompensa, Jet se dirige al bar. Luego de encontrarla, ambos conversan de los tiempos pasados y el ahora. Mientras tanto en la Bebop, Spike recibe una comunicación de Donelly que le informa que la actual pareja de Arisa, Rhint Celonias, es buscado por asesinato. Spike sale en busca de Jet y en el camino encuentra a Arisa y a Rhint en un deslizador acuático, y empieza a perseguirlos. Al poco se cruza con Jet y le explica la situación; éste le pide dejarlo solo para hacer la captura. Spike se retira. Tras una larga persecución, logra capturar a ambos y al final se enfrenta con Arisa; ella confiesa haberlo abandonado porque deseaba vivir tomando sus propias decisiones. Jet entrega a Rhint a las autoridades y se aleja del lugar. En eso, nota que lleva en el bolsillo un reloj que Arisa le había dejado y, sonriendo, lo arroja al mar. Todos descansan en la Bebop mientras Jet y Faye se dedican a apostar. Luego de que Faye desplumara a Jet, éste se dirige al desván a buscar una manta, pero es atacado por un extraño ser, y víctima del ataque queda inconsciente. Poco después, mientras Faye se bañaba, es atacada por el mismo ser y también queda inconsciente. Ed, Ein y Spike se preparan a hacerle frente a la amenaza, pero Ein también es atacado y Ed desaparece. Solo en la nave, Spike busca al enemigo para detenerlo y tratar de curar a sus amigos. Cuando cree vencerlo, recuerda que había guardado en el refrigerador del desván una langosta real para comérsela él solo hace más de un año. Va a ver que ocurrió con ella; asustado, cierra la puerta del refrigerador y se prepara para sacarlo de la nave. En el proceso, la criatura (que seguía viva), ataca a Spike justo cuando éste sacaba el artefacto de la nave. Despreocupada, se desliza cerca de Ed, que se había quedado dormida. De improviso la toma en su mano y, confundiéndola con un dulce, se la come sin más. Sin gravedad en la nave, todo flota rumbo al espaciopuerto.

Urusei Yatsura TV ep. 4

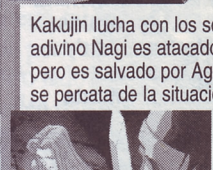
Lum se dipone a visitar a Ataru al colegio pero Ten quiere jugar con ella. En la calle ven a una golondrina, y su hermoso vuelo maravilla al infante. Lum le da a Ten una caja de dulces espaciales para que la deje en paz y luego se va al colegio. Ten, por su lado, descubre el nido de la golondrina y ve cómo éste alimenta a sus crías. Al ver lo poco que comen, le da al ave un poco de su dulce. Esto le provoca un shock tal que lo catapulta en dirección al colegio.

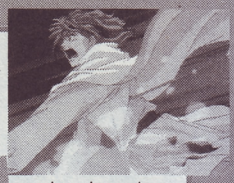
Mientras tanto, un desanimado profesor intenta dar su clase ante unos alumnos desgarbados y desatentos. La llegada de Lum escandaliza al profesor y a Shinobu, pero esto cambia con la aparición en el aula de un pingüino de cuello rojo; el profesor piensa que se trata de una señal del inicio de la nueva era glaciar. Viendo en ello la oportunidad de hacerse famoso y salir de su mediocre vida, intenta atrapar al ave, pero ésta escapa luego de arrasar con toda la comida que encuentra en su camino. Esto provoca una persecución de toda la escuela. Ya en la calle, un camión cargado de pingüinos se vuelca y deja escapar una bandada de ellos, los cuales provocan destrozos en la ciudad. Al llegar al nido de la golondrina, ven al pingüino de cuello rojo intentando subir. Ten comenta entonces haberle dado de su dulce a la golondrina pues veía que no podría alimentar a sus crías por ser muy grande. La pequeña plaga decide entonces equilibrar la situación haciendo crecer a las crías. Sin embargo, éstos crecen más que la golondrina, así que hace crecer aún más al ave, que alcanza un tamaño descomunal. Ante estas preocupaciones alimenticias, Ten parece hallar la solución, pues más tarde la golondrina destruye el aula de Ataru al cazar unas moscas gigantes, con las que alimenta a sus crías, instaladas cómodamente en la torre de Tokio.



Basara ep. 2

Las tropas del Rey Rojo han cercado el pueblo y Sarasa trata de distraerlas. En plena huida, Kakujin lucha con los soldados; el adivino Nagi es atacado por un soldado pero es salvado por Ageha. El Rey Rojo se percata de la situación y ordena la retirada de su gente, táctica que salva a su ejército de ser aplastado por las rocas de lo alto de la montaña. Sasara agradece a Ageha su ayuda y se la pide una vez más para que le consiga algo en especial, pero lo hace a cambio de una buena suma de dinero. Todo parece en calma en el castillo del Rey Rojo hasta que los vigías vislumbran puntos de luces que se dirigen velozmente hacia ellos. Resultan ser una estampida de bueyes con Sasara oculta encima de uno de ellos; su objetivo es recuperar la espada de su pueblo que había sido tomada como trofeo de guerra. El Rey Rojo lanza una flecha que impacta en la joven, pero más dolor le causa ver la cabeza de su hermano. Ageha le reprocha a Sarasa semejante proceder y luego le recomienda ir a las pozas termales para que recupere de esa herida. Al disfrutar de las agradables pozas, se encuentra con un joven que había llevado su caballo por las mismas circunstancias. Resultado: una graciosa escena. Prometiendo no volver más por allí, Sarasa se retira muy avergonzada. Al día siguiente, se encuentra con el mismo joven que, tras profundizar más en su vida e intercambiar otras palabras, la toma de la mano y le da su primer beso. Ella responde en forma violenta y se retira prometiendo nunca más volver por esos lugares. El joven se alegra de su acto y se revela después como el Rey Rojo. Un enviado de un pueblo vecino pide ayuda desesperada a Tatara, ya que su gente ha sido capturada como esclava para la construcción del templo en honor del Rey Rojo. Sarasa promete, por sobre todas las cosas, derrotarlo.



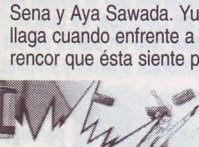


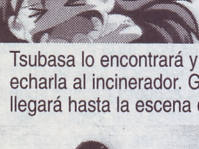
Urayasu TV ep. 13

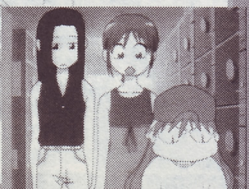
Junko pasea por el parque con su pequeño Juuta cuando observa, en un tumulto de señoras, cómo un par de bebés pelean salvajemente. Esto aterra a Junko, a la que le explican que se trata de la moda del "baby fight". El actual campeón agrede, por indicación de su madre, a Juuta, quien al ser tocado por éste le responde como es debido. Ante ello, ven en él madera de campeón, cosa que no emociona a Junko. Acto seguido, aparece "Damian", un bebé que tan sólo con ver directo a los ojos de su contrincante es capaz de ganar. Juuta lo vence a la primera mirada. Junko se niega a creer que su bebito sea también una persona rara como los demás miembros de su familia. Los componentes del club lo consideran digno de pelear contra "Baby King", un súper bebé. Luego aparece el personaje, que sin más emprende arremetida contra Juuta ante la impotencia de su madre. Juuta esquiva el golpe y le propina dos llaves de lucha. Ahora es el nuevo campeón. Al llegar a casa, Junko se da cuenta de algo: quien le enseñó todo fue su hermano Kotetsu.

Kare-Kano TV ep. 10-11

Los problemas de Yukino continuan; por un lado, Tsubasa sigue con sus ataques y Maho Isawa aún mantiene absoluto control sobre las chicas del salón de Yukino. Al fin, Arima se da cuenta de esto y, tras escuchar la versión de ella, decide actuar. Pero Yukino lo detiene diciéndole que quiere hacerlo ella misma. Las amigas de Tsubasa terminan por invitar a Yukino a juntarse con ellas. En el ruedo, Yukino abrirá su corazón y les contará la verdad. Como resultado, las tres chicas se convertirán en sus nuevas amigas y bautizaran como "Yukinon". Ellas son Tsubaki Sakura, Lika Sena y Aya Sawada. Yukino pondrá el dedo sobre la llaga cuando enfrente a Maho y la haga revelar todo el rencor que ésta siente por ella, pues siempre Yukino estuvo en los primeros puestos y ella quedó como segundona. Por último, las burladas y manipuladas chicas del salón confrontarán a Maho y la dejarán sola. Por el otro frente, Arima pierde su portapases y con él una foto de Yukino. Tsubasa lo encontrará y romperá la foto para luego echarla al incinerador. Guiada por una sospecha, Yukino llegará hasta la escena del crimen y se desatará la más feroz cacería de Tsubasa a través de todo el colegio, con lo cual dejara bien sentado para todo el mundo lo letal que es Yukino cuando se molesta. Encarada Tsubasa, confesará lo que siente por Arima delante de éste y cómo él nunca se dio cuenta de sus sentimientos. La situación mejora, las chicas se disculpan, Yukino tiene amigas y hasta se toma el trabajo de amistar con la renegada Maho. Sin embargo, su alegría se ve ensombrecida al enterarse de que Arima no podrá verla durante parte del verano pues viajará a Kyoto a participar en una competencia muy importante de su club de kendo. Pero ahora, Yukino tiene amigas con quien compartir y salir, así que se ponen todas de acuerdo y quedan en ir al centro comercial a pasear. Yukino llevará a Maho, la cual, será aceptada pese a sus antecedentes. Yukino conocerá allí las peculiaridades propias de sus nuevas amigas: Lika muy buena en Economía Doméstica, Aya es escritora de historias cortas y explotadora de la primera y Tsubaki la promesa del club de voley y con una personalidad muy parecida a la de Asaba. Y claro, también está Tsubasa, convertida ahora en la muñequita de Yukino. Al final del día, Yukino se enterará que Tsubasa desea huir de casa, porque no quiere que su padre se vuelva casar. Mientras tanto elige la casa de Yukino como alojamiento, y ésta quiere meter a Maho en el nuevo problema... Las cosas que se hacen en nombre de la amistad.







MASAKA

¡¡YA ESTA A LA VENTA!!

MACROSS
FLASH BACK 2012

El video musical más esperado del año... ahora a tu disposición

A SÓLO **S/.29,00**

DE VENTA EN:
LIBRERÍA SUGOI
C.C ARENALES 5to PISO Tda. 22
Teléfono: 265-3653
CADENA SUGOI

AFi SUB

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al (01) 346-2649

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo o fax, según lo solicites.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público locales de Cadena Sugoi en las siguientes ciudades:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria), Av. Universitaria 1843 (Pueblo Libre), Av. Benavides 4125, segundo piso (Surco)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219
CHIMBOTE: Urb. 21 de Abril, B-24-11
HUANCAYO: Jr. Tarapacá 335
TRUJILLO: C.C. Shopping Center - Ayacucho 641 Tienda 77

¡No pierdas la oportunidad de fundar tu propio negocio!

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Misato Katsuragi
EN EL PERSONAJE DEL MES

Gun Smith Cats
¡PARA O ELLAS DISPARAN!

Gundam
08th MS TEAM

Arcadia
EN MASAKA MECHA FILE

Kikuko Inoue
¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

SUGOI video

En su continuo objetivo de conquistar el universo, el temible Freezer se ha hecho de muchos sirvientes. Entre los más fieles y activos están los saiyas, provenientes del planeta Vejita. Uno de ellos es Bardak, decepcionado porque su recién nacido hijo, Kakarotto, apenas cuenta con 2 puntos de nivel de lucha. En una de sus incursiones, Bardak descubre que Freezer ha decido acabar con el planeta Vejita porque considera a los saiyas muy peligrosos. Ahora depende de él prevenir a los demás e impedir el holocausto.

Precio de venta al público
S/.25,00

La irrupción de Cell conllevó más de una alteración en la línea del tiempo de Dragon Ball. Como sabemos, Trunks también viajó en el tiempo para corregir los trágicos resultados de los eventos pasados. Pero eso no significó que "se arreglaba" el pasado, sino que se creaban nuevas líneas de tiempo. En este video veremos la más desoladora de ellas.

De venta en Librería Sugoi
C.C. Arenales 5to piso Tda. 22
Telf: 265-3653
Venta y alquiler en tu Videotienda favorita